

SCEGLI LA TUA AVVENTURA



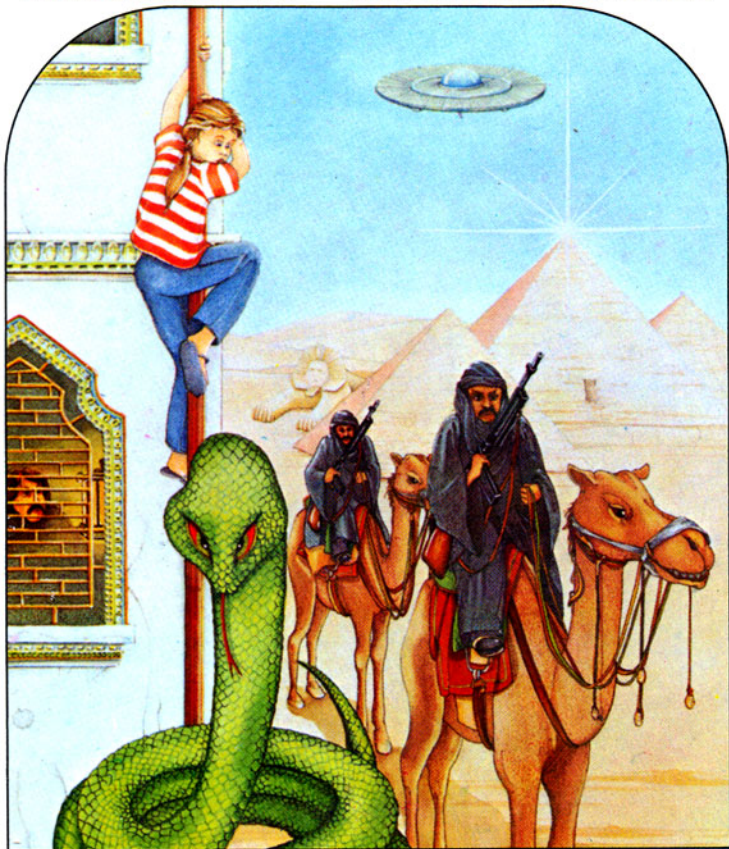
9

**L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU!
SCEGLI FRA 22 POSSIBILI FINALI**

IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI

di RICHARD BRIGHTFIELD

illustrazioni di ANTHONY KRAMER

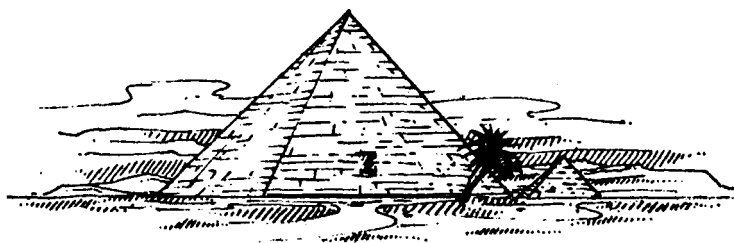


ARNOLDO MONDADORI EDITORE

RICHARD BRIGHTFIELD

IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI

illustrazioni di ANTHONY KRAMER



ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER

Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.

Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.

Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

La serie originale è pubblicata dalla Bantam Books, Inc.
con il titolo *Choose Your Own Adventure*

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®:
Registered Trade Mark of Bantam Books, Inc.

Ideazione di Edward Packard
Illustrato da Anthony Kramer

© 1983 Edward Packard
© 1983 Bantam Books, Inc., per le illustrazioni
© 1987 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano,
per l'edizione italiana

Pubblicato per accordo con Bantam Books, Inc., New York

Titolo dell'opera originale *Secret of the Pyramids*

Traduzione di Alessandra Padoan

Adattamento di Gianni Padoan

Prima edizione aprile 1987

Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.

Stabilimento N.S.M. di Cles (Trento)

ISBN 88-04-30481-2

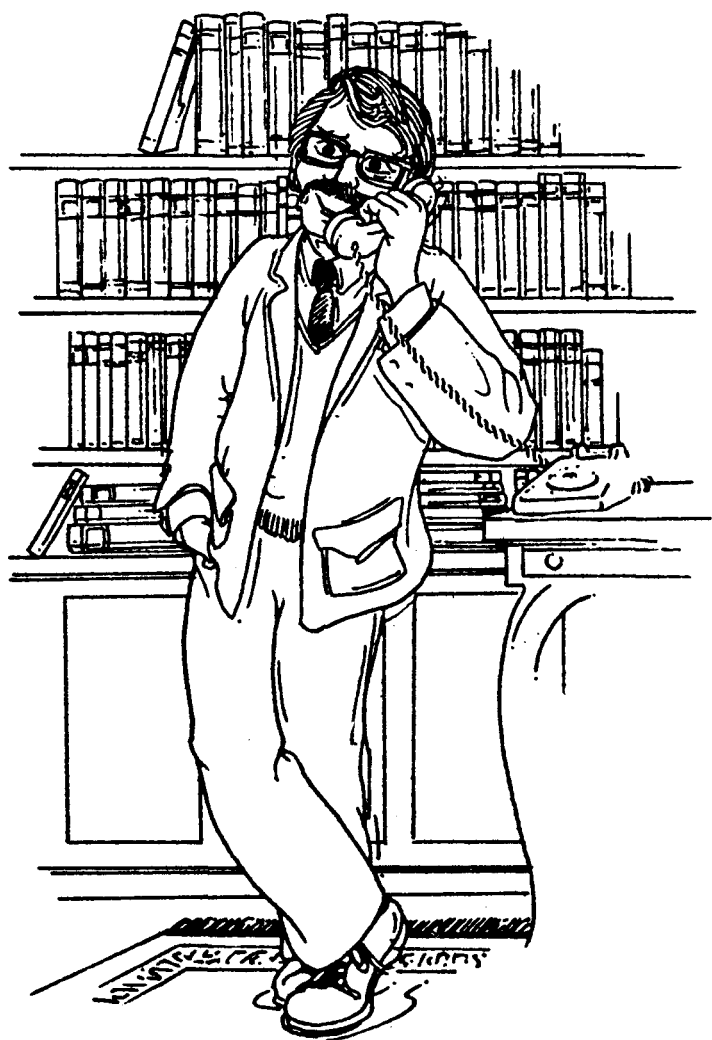
A T T E N Z I O N E ! ! ! !

Questo non è un libro normale, da leggere tutto d'un fiato dall'inizio alla fine. Queste pagine contengono molte avventure diverse, che tu stesso potrai vivere nella terra delle piramidi e dei faraoni. Leggendo, di quando in quando ti sarà chiesto di prendere una decisione. Saranno le tue scelte a condurti al trionfo oppure al disastro.

Ogni avventura è il risultato delle tue scelte e ogni tua decisione dipende unicamente da te, appunto perché sarai tu a stabilire di volta in volta ciò che ti sembrerà meglio fare. Dopo aver fatto la tua scelta, segui le istruzioni che ti vengono indicate e... stiamo a vedere che altro succederà.

Pensa bene prima di fare ciascuna mossa: ogni errore potrebbe essere l'ultimo... ma potrebbe anche darsi che ti porti a scoprire il segreto delle piramidi!

Buona fortuna!





Un pomeriggio, appena tornata da scuola, ricevi una telefonata dallo zio Bruce, che è un noto scienziato e un grande viaggiatore.

— Sono rientrato temporaneamente dall'Egitto per venire a prendere certe attrezzature che mi occorrono per proseguire i miei studi sulle piramidi — ti dice. — Che ne diresti di ripartire con me e di restare qualche settimana in Egitto?

Hai sempre invidiato la vita avventurosa di zio Bruce, eternamente in giro per i posti più esotici e misteriosi del Medio e dell'Estremo Oriente, in viaggi affascinanti che spesso lo portano a sparire dalla circolazione anche per mesi interi. Ovviamente, non hai bisogno di starci a pensare su troppo a lungo, prima di accettare la sua proposta con entusiasmo.

Pochi giorni di preparativi e tu e lo zio Bruce siete su un jet diretto a Roma, dove prenderete un aereo per il Cairo. Durante il volo tuo zio ti spiega il suo progetto. Vuole sistemare speciali apparecchiature sotto il centro della piramide maggiore di Giza, nel tentativo di dimostrare l'influenza che la piramide esercita sul passaggio dei raggi cosmici, raggi che in realtà sono velocissime particelle di materia provenienti dallo spazio e hanno la proprietà di penetrare a fondo nel suolo.

– Se la mia teoria è esatta – afferma – questi raggi vengono concentrati dalla piramide, producendo quantità illimitate di energia.

Mentre Bruce parla, noti un uomo che si protende per udire ciò che sta dicendo. Deve essere soltanto un curioso; ma ha un aspetto parecchio strano. Quando, a Roma, trasbordate sul jet di linea egiziano diretto al Cairo, lo sconosciuto sale sul vostro stesso aereo.

– Quando atterreremo, avrò parecchie faccende da sbrigare all'aeroporto – ti avverte Bruce. – Tu potresti prendere un taxi e andare direttamente all'Hotel Mezzaluna, dove alloggeremo. Andy, la mia assistente, ti aspetta là e provvederà a sistemarti nella nostra stanza. Io, intanto, mi accerterò che i miei apparecchi vengano scaricati e passino la dogana.

Infatti, subito dopo l'atterraggio Bruce va a occuparsi dei bagagli, lasciandoti sola in terra straniera. Come se questo non bastasse, lo sconosciuto che avevi notato sull'aereo ti si avvicina e ti passa un foglietto ripiegato, poi corre verso il parcheggio dei taxi. Spieghi subito il biglietto e lo leggi, incuriosita. C'è scrit-

to, in inchiostro rosso: *Guardati dalla Sfinge!*

Naturalmente hai già sentito parlare della famosa statua della Sfinge, non lontana dalle piramidi, ma perché dovresti guardartene? Però "sfinge" potrebbe anche essere un nome in codice, e non riferirsi alla vera Sfinge. O potrebbe essere uno scherzo; oppure potrebbe significare che tu e Bruce siete in pericolo!

Ti torna in mente quella volta che, andando in autobus, provasti l'impulso di scendere, un attimo prima dello scontro con un camion. Ora l'istinto ti dice di seguire quell'uomo.



Se effettivamente lo segui, passa a pagina 5.

**Se invece decidi che è meglio andare subito
in albergo, continua alla pagina seguente.**

Scarti senz'altro l'idea di inseguire lo sconosciuto: chissà in quali guai potresti cacciarti, senza conoscere minimamente la città! Sali su un taxi e dici all'autista di portarti all'Hotel Mezzaluna. Al tuo arrivo, trovi già Andy che ti aspetta nell'atrio. Ti accompagna al reception e ti aiuta a sbrigare le varie formalità.

Il facchino dell'albergo vi accompagna a vedere la camera. Usciti dall'ascensore, giureresti che la porta della tua camera, che era appena accostata, si è chiusa di scatto. Potrebbe essere stato un colpo di vento, ma l'aria ti sembra perfettamente immobile. Comunque, dopo il biglietto di avvertimento ricevuto all'aeroporto, non vuoi correre rischi.

— Un momento — dici. — La posizione di questa stanza non mi piace. Datemene un'altra.

Il facchino sembra confuso e Andy ti guarda sorpresa. Non hai ancora avuto l'occasione di metterla al corrente del biglietto.

— Ti spiegherò dopo — le dici. — Adesso scendo a chiedere un'altra camera.

Ma in direzione non ti danno neppure retta. Che cosa ti conviene fare?

**Se minacci di cambiare albergo
se non ti sarà assegnata un'altra camera,
continua a pagina 28.**

**Se ti convinci che stai lavorando troppo
di fantasia e accetti la camera
che ti è stata assegnata, vai a pagina 32.**

Quando raggiungi il posteggio davanti al terminal, lo sconosciuto si sta già allontanando su un taxi. Salti sul primo taxi della fila e ordini all'autista di inseguire l'altra macchina.

Il tassista serpeggia veloce in mezzo al traffico, suonando prepotentemente il clacson. Non sai proprio come faccia a schivare le altre macchine, ma ciò che importa è che l'altro taxi non è mai più avanti di voi di poche decine di metri.

In centro il traffico rallenta fino a costringervi a procedere a passo d'uomo. Il taxi che stai inseguendo si ferma e lo sconosciuto ne scende. Ti affretti a dare del denaro al tuo autista, sperando che sia sufficiente a pagare la corsa. Per fortuna, mentre tu scendi in volata, lui sembra più che soddisfatto. Cerchi con lo sguardo il tuo uomo e per un momento temi di averlo perso nella folla, ma poi lo vedi entrare in quel che sembra un caffè. Ti fai largo a colpi di gomiti fino all'ingresso del locale.



Alla fine Bruce accetta di farti restare ancora un po', ma ti avverte che dovrete stare molto in guardia.

Nessuno di voi ha voglia di tornare a dormire. Fate scivolare un biglietto sotto la porta di Andy e scendete nell'atrio. Sebbene sia appena l'alba, le strade secondarie del Cairo già fervono di attività. A uno degli incroci principali trovate un taxi e dite all'autista di portarvi a Giza.

Là trovate a aspettarvi un buon amico egiziano di tuo zio: il signor Hassan, che è il sovrintendente alle antichità. Fu proprio lui, tanti anni fa, a convincere Bruce a recarsi in Egitto.

Guardate tutt'e due nella fossa in fondo alla quale si apre il tunnel che porta sotto la piramide. Accanto a voi la Sfinge sta accovacciata nella sua posa eterna.

– Abbiamo avuto qualche problema a portare a termine il tunnel – dice Hassan. – Gli operai sostenevano che la Sfinge ha parlato...

– Ha parlato? – ti stupisci. – E che cosa avrebbe detto?

– "Guardatevi dalla Sfinge". Secondo gli addetti allo scavo avrebbe detto soltanto questo.

L'autista si ferma e scende dalla macchina.

– Questo è Mohammed – dice l'ispettore, presentandoti la sua guardia del corpo. – Adesso pensa solo a goderti il tuo giro turistico.

Mohammed ti accompagna alle famose piramidi di Giza. Ai piedi della più grande è riunito un gruppo di turisti.

– Perché non ci uniamo a loro? – propone Mohammed. – Sarà più sicuro e lo troverai anche molto istruttivo.

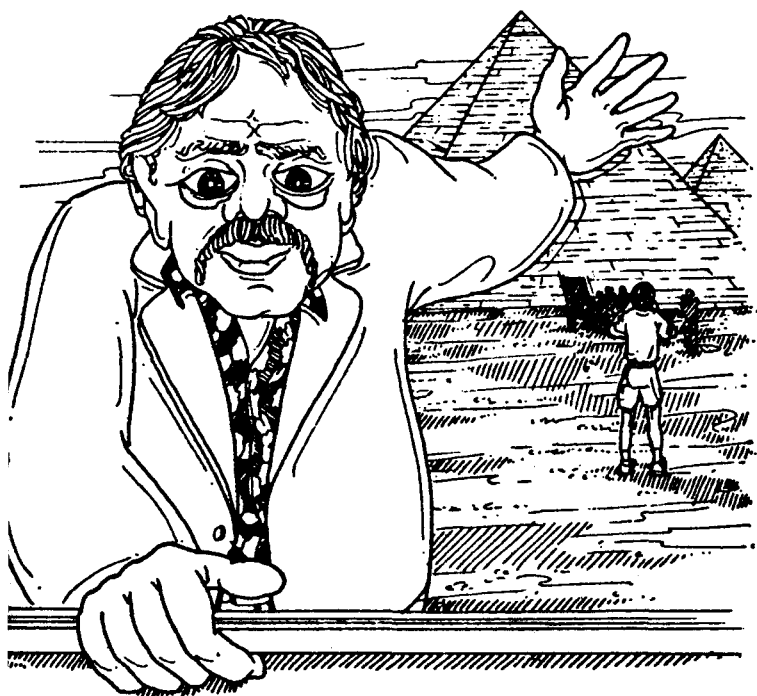
A te non sono mai piaciute le gite organizzate: hai uno spirito troppo indipendente per aggregarti a un gregge di sconosciuti. Però ti rendi conto che il suggerimento di Mohammed è molto logico, così vi accodate al gruppo. Attraversate un angusto passaggio e vi fermate con gli altri in un'ampia galleria dall'alto soffitto, dove la guida inizia una lunga e noiosa conferenza.

– Dobbiamo proprio restare con loro? – chiedi dopo un poco, trattenendo a stento uno sbadiglio.

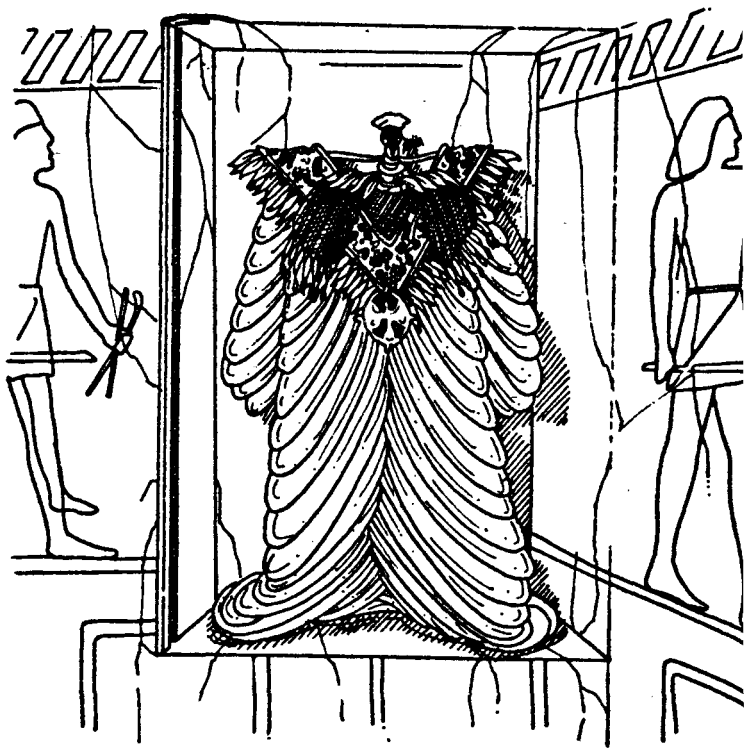
– Se mi posso permettere di fare un'altra proposta – risponde Mohammed, cerimoniosamente – anch'io una volta facevo la guida turistica, proprio in questa piramide. Se vuoi che ti mostri alcune delle gallerie laterali, sarò felice di guidarti.

Se accetti, continua a pagina 30.

Se gli stretti cunicoli ti danno un senso di oppressione, passa a pagina 66.



Appena raggiungi il muro un pannello si apre, rivelando una nicchia illuminata. Dentro c'è un costume molto elaborato e ingioiellato: un abito da cerimonia dell'antico Egitto. Mentre il misterioso mormorio si fa ancora più forte, provi l'impulso, a cui non sai resistere, di cambiare i tuoi abiti con la lunga veste, il copricapo e i sandali che vedi davanti a te.



Continua a pagina 58.

Apparentemente, Bruce finge di cooperare e Ptah ne è molto compiaciuto. Tuo zio viene mandato a lavorare, sotto sorveglianza, nel laboratorio situato in un vasto complesso sotto la piramide. Qualche giorno dopo riesce a parlarti senza che le guardie se ne accorgano:

– Anche gli scienziati russi sono stati rapiti – ti dice, sottovoce. – Stiamo cercando il modo di fuggire.

Tre settimane dopo, il cannone a raggi cosmici è pronto per la prima prova ufficiale. Tu, Bruce e i russi prendete posto su un alto palco riccamente addobbato per la cerimonia, con Ptah e i suoi più fedeli seguaci. Mentre Ptah osserva la bocca del cannone emergere dalla punta della piramide, Bruce ti fa scivolare in mano qualcosa.

– Al mio segnale, mettiti questi tappi negli orecchi – bisbiglia.

Quando i tecnici all'interno della piramide premono gli interruttori che dovrebbero azionare il cannone, un basso suono stridente riempie l'aria e sale di tono, facendosi sempre più forte e acuto, tanto che presto gli orecchi cominciano a dolerti. Ti senti le braccia e le gambe intorpidite, e ti si appanna la vista.

Dici a Ahmed che, prima di fare qualsiasi cosa, vuoi tornare in albergo per chiedere a Andy il suo parere.

Torni all'albergo in taxi e corri alla camera di Andy, ma di lei non c'è traccia. Esci dall'albergo non sapendo ancora che cosa fare.

Girato l'angolo, una donna del luogo, con un velo scuro che le lascia scoperti soltanto gli occhi, ti fa segno da una porta. Sei molto sorpresa di notare che i suoi occhi sono grigi, e ancora più sorpresa quando senti la sua voce: la donna è Andy, travestita!

– Presto, seguimi! – ti dice.

Devi correre per tenerle dietro, mentre ti guida in un labirinto di vicoli brulicanti di gente. Finalmente arrivate a un edificio con un pesante portone di legno intarsiato.



Dici all'ispettore che andrai con lui: sai che potrebbe essere pericoloso, ma non puoi abbandonare tuo zio.

– Partiremo domani all'alba – dice Ahmed.

– Non è prudente che tu torni in albergo. La mia guardia del corpo ti scorterà tutto il giorno, poi stasera ti accompagnerà a casa mia, dove passerai la notte. Oggi, se vuoi, potreste andare a visitare le piramidi.

– Mi sembra una buona idea – accetti. – Mi aiuterà a non pensare allo zio fino a domani.

– Usciamo, allora – conclude Ahmed.

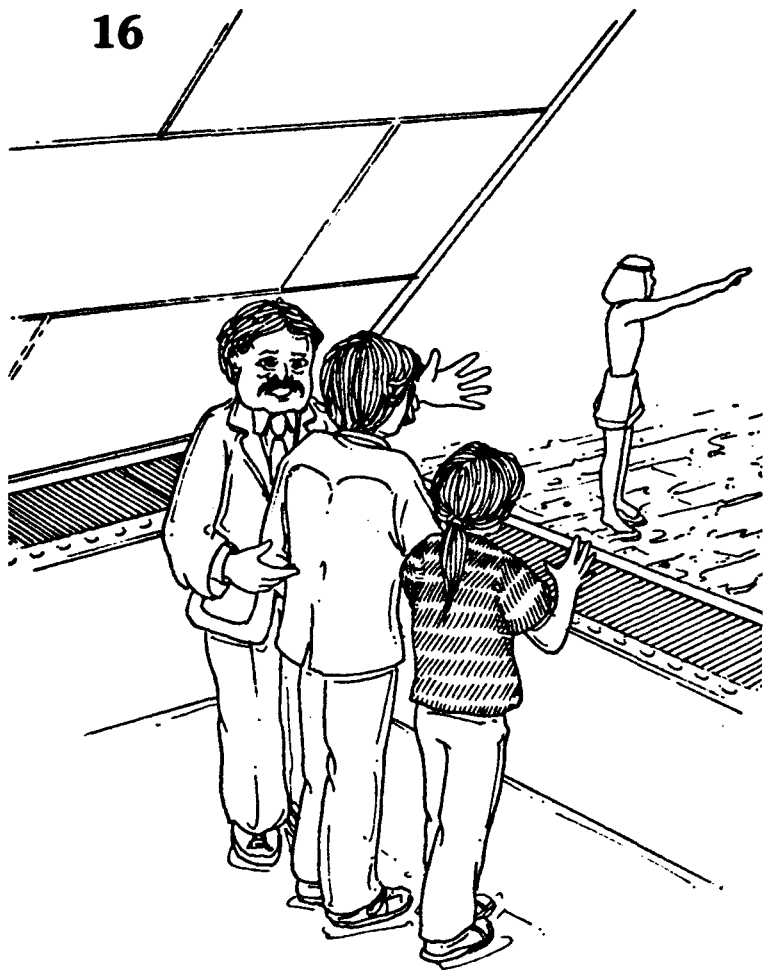
Appena uscite dalla Centrale, una lunga Mercedes nera vi viene incontro.

– Quell'auto è blindata – ti informa Ahmed.

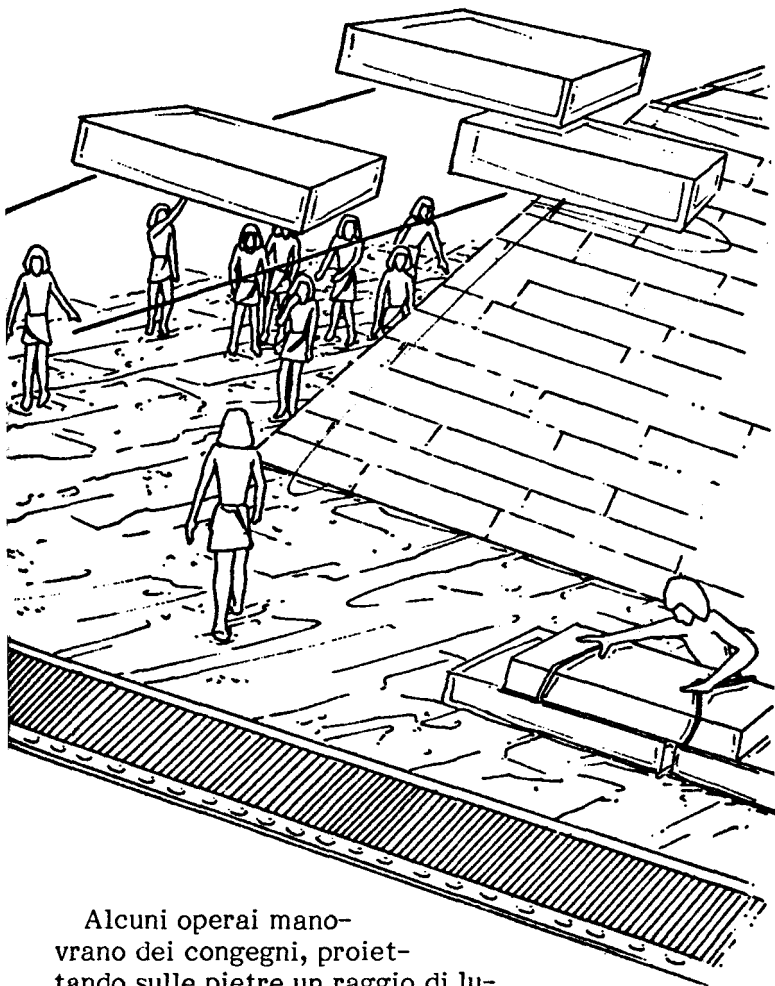
– La troverai molto comoda, oltre che sicura.

Quando torni in albergo è molto tardi. Bruce è nella sua stanza, accanto alla tua. Sei molto stanca dopo il viaggio in aereo e le traversie della giornata, per cui ti metti subito a dormire.

Verso l'alba qualcosa ti sveglia di soprassalto. Dalla camera di Bruce giungono rumori di lotta. Veloce come un gatto, salti giù dal letto e corri alla porta.



Su una parete appare uno schermo, su cui comincia a scorrere quello che si direbbe un film sull'antico Egitto. Masse di lavoratori stanno costruendo una piramide, ma non trascinano gli enormi blocchi di pietra necessari: quei grossi massi squadrati fluttuano in aria da soli!



Alcuni operai manovrano dei congegni, proiettando sulle pietre un raggio di luce che le fa sollevare in aria. Altri le legano a lunghe corde e se le tirano dietro come palloncini, e si aiutano con delle pertiche per collocarle al loro posto. Incredibile ma vero!

Continua a pagina 44.



Subito nella stanza accanto torna il silenzio.

– Zio, stai bene? – chiedi attraverso l'uscio, ma non ricevi risposta.

Spalanchi la porta. Bruce è scomparso e la stanza è a soqquadro. Ci sono segni evidenti di colluttazione e in diversi punti noti delle macchie di sangue. Le persiane della finestra sono state forzate e sul davanzale ci sono altre tracce di sangue. Ti affaccia a guardare giù: dalla strada c'è un salto di quattro piani!

Corri nella tua stanza a infilarti i vestiti, poi torni alla finestra. Il cielo comincia già a rischiararsi. In strada scorgi due uomini che stanno caricando un cestone su un grosso camion. Da questa altezza e nella luce fioca non puoi esserne sicura, ma qualcosa ti dice che uno di loro è l'uomo che ti ha dato il biglietto all'aeroporto.

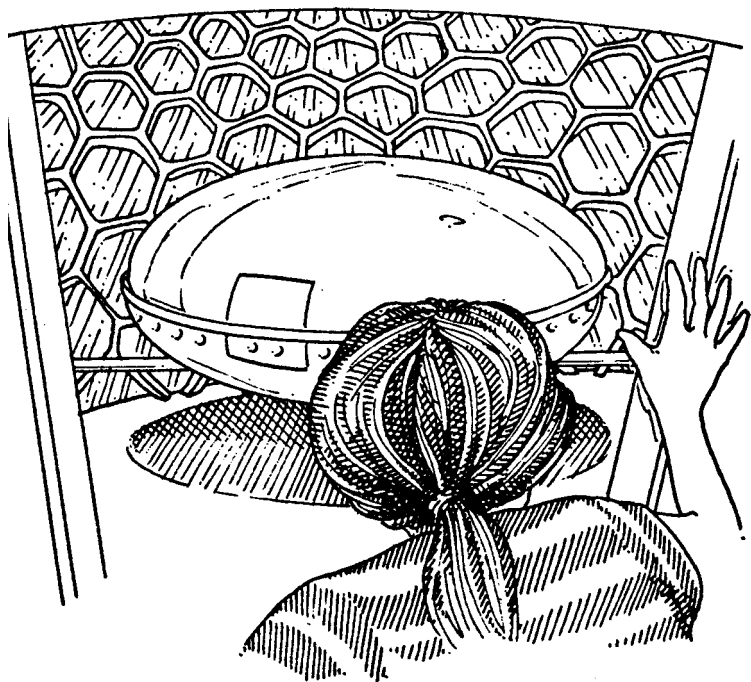
Hai anche il forte sospetto che dentro il cestone ci sia tuo zio. Come hanno fatto a calarlo fino alla strada? Il cornicione fuori della finestra si estende sui due lati solo per un breve tratto e non ci sono altre finestre vicine; ma a un lato del cornicione c'è una grondaia che passa accanto a un balcone del terzo piano. Potresti farcela a scivolare giù lungo questa strada per raggiungere il camion prima che riparta? Sei spaventata e confusa. Cosa fare?

Se decidi di arrischiarti a scendere giù lungo la facciata, continua a pagina 47.

Se chiami la polizia, salta a pagina 53.

Uno alla volta, tu, Bruce e Hassan scivoliate lungo la corda nella camera sottostante. Questa è molto grande e al centro ci sono grossi sassi e altri detriti che devono essere caduti dal soffitto. Su una parete in fondo alla stanza c'è una porta. Vi avvicinate, e la porta si apre automaticamente. Per un momento la sorpresa vi lascia tutti di sasso, poi sbirciate cautamente all'interno.

Non eravate certo preparati a ciò che vedete! Davanti a voi si apre una stanza rischiarata da una strana luminescenza. Le pareti e il soffitto sono di materiale plastico, a nido d'ape, e sembrano brillare di luce propria. Al centro, appollaiato su una lucida monorotaia di metallo, c'è una specie di apparecchio futuristico.



Rispondi che accetti, se questo potrà aiutarti a salvare tuo zio.

— Allora entra nel triangolo davanti a te — annuisce la misteriosa figura.

Guardi a terra. Strano! Il triangolo ha gli stessi disegni della moneta che hai gettato nel pozzo, però più grandi. Appena vi entri, ti senti pervasa da un forte flusso di energia e una luce intensa avvolge il tuo corpo. Chiudi gli occhi, tuttavia la stupefacente luminosità non diminuisce.

Improvvisamente vieni presa in un vortice che ti proietta dritta attraverso la piramide. Guardando in basso, vedi la piramide allontanarsi, e la sua punta diventa un occhio scintillante che lancia raggi di luce tutt'intorno. Più sotto vedi fasce di colori brillanti. Mentre ti concentri sull'occhio, il tuo corpo sembra dissolversi. Tu stessa sei l'occhio, che tutto vede e tutto conosce. La tua mente si espande fino a racchiudere l'intero universo e a riempire uno spazio infinito. Tutti i misteri dell'esistenza ti si svelano in un solo attimo.

La tua mente e il tuo corpo tornano sulla terra. Improvvisamente sai dove si trova Bruce e con i tuoi nuovi poteri ti metti in contatto telepatico con lui. Più tardi, i poliziotti si stupiscono della precisione con cui li conduci dritti nel covo della setta degli Assassini dove Bruce è tenuto prigioniero, in uno dei vecchi quartieri del Cairo.

D'ora in poi ti aspetta una nuova vita fatta di gioie e di pericoli.

F i n e

Bruce ti indica un'apertura circolare in fondo alla stanza.

– Si direbbe – ti fa notare – che questa grossa bolla di plastica viaggi sulla rotaia attraverso quel tunnel. Da molto tempo sospettavo l'esistenza di qualcosa del genere. Ciò conferma la mia teoria, che l'antica cultura egiziana ha ricevuto una forte spinta propulsiva da una civiltà più avanzata.

La porta della bolla è aperta. Bruce salta a bordo e osserva il complesso quadro di comando.

– Credo di aver capito come funziona questa cosa – dice poi. – Direi che valga la pena di tentare. Naturalmente non sappiamo a che cosa andremo incontro, quindi – aggiunge, rivolgendosi a te – questa volta è fuori discussione che tu dovrai restare qui. Se non dovessimo tornare indietro, andrai in cerca di aiuto.

**Se insisti per andare con loro,
prosegui fino a pagina 89.**

Se rimani a aspettare, passa a pagina 43.

Con uno scatto fulmineo avvolgi il cuscino intorno al serpente, corri all'armadio, vi getti dentro cuscino e serpente e richiudi la porta.

Resti per un buon minuto con la schiena addossata contro l'armadio. Il cuore ti batte forte e ti senti cedere i ginocchi, pensando a ciò che hai appena fatto.

Svegli tuo zio e gli dici del serpente.

— Prima quel biglietto e adesso questo! — esclama lui. — Sembra che qualcuno, per un qualche motivo, voglia fermare la nostra spedizione.

— Ma perché? — chiedi.

— Forse sono più vicino di quanto io stesso credessi a scoprire il segreto dell'energia illimitata. O, almeno, deve esserci qualcuno che lo pensa. Comunque, è meglio che tu torni a casa, prima che accada qualcosa di peggio.

**Se accetti di tornare a casa,
continua a pagina 81.**

**Se cerchi di convincere lo zio Bruce
a lasciarti restare, torna a pagina 7.**



La sala del trono è grande e circolare, con colonne decorate in stile egizio.

– Eccovi qui, amici miei! – vi accoglie un ometto che ha in testa un turbante sovraccarico di gemme preziose e piume variopinte. – Sono felice che abbiate accettato il mio invito. Ma vedo che avete picchiato la testa! I miei infermieri vi medicheranno.

Continua a pagina 60.

Giudichi che è meglio fuggire, almeno tentare. Mohammed ti indica un'uscita secondaria che non sembra tenuta sotto controllo.

– Usciremo da là, fingendo la massima indifferenza – ti dice Mohammed. – Non correre, a meno che quelli non si mettano a sparare, e in tal caso tieniti più bassa che puoi.

Ti alzi e ti avvii con lui, ma ti senti i piedi di piombo e, anche se sai che ti stai muovendo più in fretta che puoi, ti sembra quasi di essere immobile. Finalmente, uscite e raggiungete la macchina. Mentre l'auto parte ruggendo, ti volti indietro e vedi delle persone armate correre verso di voi. SBAM! Qualcosa colpisce la macchina con forza tremenda.



– Devono averci centrati con una granata – commenta Mohammed. – Per fortuna questa è un'auto blindata!

Mohammed è rimasto in contatto radio con la polizia dal momento in cui sei salita in macchina. Ora vi viene trasmessa la notizia che la polizia sta circondando la zona.

– Non li prenderanno – prevede Mohammed. – Quei terroristi sono dei professionisti. Nel giro di pochi minuti si saranno già rifugiati nell'intrico di vicoli del quartiere vecchio.

Pochi attimi dopo giungono due jeep della polizia. Gli agenti cominciano a pattugliare la zona. Tu e Mohammed salite su una delle jeep e vi dirigete a sirena spiegata verso la villa di Ahmed.

– Complimenti per il modo in cui sei riuscita a fuggire – ti accoglie l'ispettore. – Devi ringraziare il tuo sangue freddo se ti sei salvata!

– Per la verità – replichi – è Mohammed che devo ringraziare.

– Ora che hai visto a quali rischi andiamo incontro – sottolinea Ahmed – spero che cambierai idea sul fatto di partecipare anche tu al raid di domani.

**Se sei ancora decisa a partecipare anche tu
all'operazione, prosegui a pagina 72.**

**Se ne hai già abbastanza di tutte queste storie
di terroristi e preferisci aspettare alla villa,
riprendi a pagina 70.**

La tua minaccia di cambiare albergo sembra fare effetto. L'impiegato sospira e bofonchia qualcosa a proposito dei turisti, ma poi dice al portiere di far portare i tuoi bagagli in un'altra stanza.

– Cos'è questa storia? – ti chiede Andy.

– Niente di preciso, però all'aeroporto un uomo mi ha dato un biglietto di avvertimento, o di minaccia. Se siamo in pericolo, cambiare stanza potrebbe mettere fuori strada il nostro nemico, o almeno fargli capire che stiamo all'erta.

– Se devo dirti la verità – commenta Andy – non mi sembra che tutto questo abbia senso.

Il nuovo appartamento, per te e tuo zio, è formato da due stanzette comunicanti. La prima è senza finestre, l'altra ne ha una protetta da una grata molto elaborata. La camera di Andy è dall'altra parte dell'albergo, poco distante da quella che ti era stata assegnata inizialmente.

Bruce arriva poco più tardi. Gli dici del biglietto e gli spieghi perché hai voluto cambiare camera.

– Hai fatto bene – approva lui. – Si deve sempre seguire il proprio istinto, soprattutto quando si avverte un pericolo. Ma, cambiando argomento, che ne diresti di uscire, stasera? Sono certo che non vorrai perderti le famose danze del ventre del Sahara Club.

Ahmed ti propone di andare nel suo ufficio.

– Voglio – ti spiega – che tu dia un'occhiata allo schedario fotografico.

L'ufficio dell'ispettore è ben organizzato, sebbene vi regni una gran confusione. Lungo una parete sono allineati gli schedari. Ahmed ne tira fuori un voluminoso fascicolo, lo apre sulla sua scrivania e ti sciorina sotto il naso una serie di fotografie.

Non sei affatto sorpreso quando, in una, riconosci l'uomo dell'aeroporto. Racconti a Ahmed ciò che ti è accaduto e lui ti ascolta con grande interesse.

– L'uomo che hai riconosciuto – ti dice – appartiene alla setta degli Assassini. Questo conferma ciò che ti ho già detto. Ho saputo dai miei informatori dove si trova il loro quartier generale, in pieno deserto, e un reparto di paracadutisti, con una dozzina di elicotteri, si sta preparando a attaccarlo. Dobbiamo agire al più presto.

– Se farete irruzione nel covo dei rapitori – affermi – voglio venire con voi.

– So bene che il professor Hockney è tuo zio – replica lui – ma questa missione può essere molto pericolosa. Ti consiglio di non andare; ma sta' a te decidere.

**Se decidi di partecipare all'azione,
torna a pagina 14.**

**Se invece capisci che sarebbe troppo rischioso,
torna a pagina 12.**

La proposta di visitare la piramide più a fondo ti alletta molto. Mohammed ti guida lungo una stretta galleria. A un certo punto si ferma e tasta una parete. Una delle pietre del muro scivola indietro, rivelando una bassa porticina.

— Presto — dice Mohammed — dobbiamo entrare prima che arrivi qualcuno.

L'uomo si inoltra carponi lungo l'angusto cunicolo e tu lo segui. Un attimo dopo senti la porticina di pietra richiudersi alle tue spalle. Speri proprio che Mohammed sappia dove sta andando!

La lunga galleria sfocia in una grande stanza quadrata. Le pareti sono bianche, ricoperte di file ordinate di geroglifici blu e oro. Nel centro esatto del pavimento c'è un foro rotondo.

— Questo è quello che noi chiamiamo il Pozzo degli Antichi — dice Mohammed.

— Un pozzo? Dunque qui si può attingere acqua?

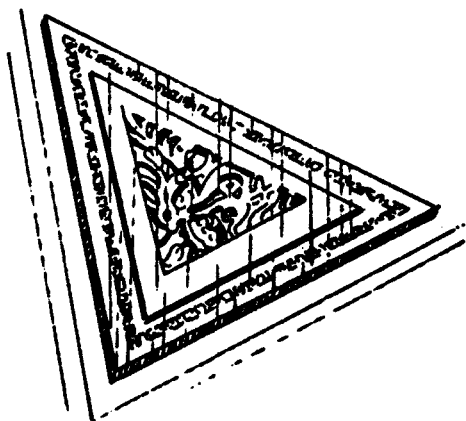
— Ci sono molte altre cose che si possono attingere da un pozzo, oltre all'acqua: forse anche la saggezza — replica lui, con un sorrisetto enigmatico. — Questo pozzo è molto profondo. Gettaci dentro questa e prova se riesci a udirla colpire il fondo.

Ti porge una piccola moneta triangolare, con un disegno elaborato nel centro e una fila di geroglifici appena visibili lungo il bordo. A giudicare dalla sua lucentezza, dovrebbe essere d'oro zecchino.

Lanci la moneta nel pozzo e accosti l'orecchio all'apertura. Per un buon minuto non senti nulla, poi avverti uno strano mormorio, come una nota musicale che vibri sia nel pozzo sia

nella tua testa. Ti volti a guardare Mohammed, ma si direbbe che sia scomparso!

A un tratto senti che stai perdendo l'equilibrio e un attimo dopo cadi nel pozzo.



Continua a pagina 57.

Forse l'emozione e la stanchezza del viaggio ti hanno un poco confusa e ti sei lasciata trasportare dalla tua immaginazione.

– Non importa – dici all'impiegato.

Torni all'appartamento che ti è stato assegnato e vedi che è formato da una camera da letto, un salotto, un bagno e due piccoli armadi. Le finestre della camera da letto sono protette da grate molto elaborate. La stanza di Andy è allo stesso piano, in fondo al corridoio. Disfi la tua valigia, poi ispezioni accuratamente le stanze. Sei molto sollevata di non trovare alcun segno dell'intrusione di estranei.

Finalmente arriva Bruce. Quando gli mostri il biglietto, tuo zio sulle prime sembra allarmato, ma poi ti sorride.

– Bene, per il momento direi di dimenticare tutta questa faccenda e di andare in città. Conosco un locale, il Sahara Club, dove potremo mangiare un delizioso *shish kebab* e assistere a una genuina danza del ventre.

Quando tornate in albergo siete molto stanchi. Andy va nella sua stanza, Bruce si ritira nella camera da letto e tu ti metti a dormire sul divano del salotto.

Entrando nel locale, il ritmico pulsare della musica mediorientale ti colpisce gli orecchi. Senti un intenso odore di incenso. In mezzo alla pista da ballo sta volteggiando una danzatrice. Ti siedi a un tavolo in un angolo buio. Non riesci a individuare l'uomo che stai seguendo, ma i tuoi occhi ancora non si sono abituati all'oscurità.

Il timore che tuo zio possa trovarsi in pericolo ti fa decidere a passare senza indugi all'azione. Scendi il fianco della duna, dirigendoti verso le piramidi, e Ahmed ti segue.

All'improvviso appare dal nulla una banda di predoni del deserto, in groppa a cammelli, che parte alla carica contro di voi. Quegli uomini hanno il capo protetto da veli scuri, che lasciano scoperti soltanto i loro occhi scintillanti, ma impugnano, anziché i lunghi e antiquati fucili che hai visto nelle mani dei nomadi del deserto in tutte le fotografie tradizionali, modernissimi fucili mitragliatori, spianati contro di voi.

Uno dei predoni vi ordina di alzare le mani e di andare verso le piramidi. Alla base di una di quelle minori si apre una porta, e tu e Ahmed vi venite spinti dentro rudemente. Mentre la porta si richiude alle vostre spalle, ti rendi conto che quello che avevi creduto il pavimento in realtà è un nastro trasportatore, che vi trascina irresistibilmente verso un muro di fuoco. Tenti freneticamente di tornare indietro, verso la porta, ma il nastro è troppo veloce. Tu e Ahmed venite letteralmente ingoiati dalla stanza termica, in cui l'energia solare viene concentrata a tal punto che ogni oggetto, e ogni corpo, viene vaporizzato all'istante.

F i n e

Appena uscite dalla piattaforma, la figura vi viene incontro e si presenta:

– Io sono Imhotep e vi saluto dal passato.

– Per un momento – sospiri, sollevata – ho creduto che fossimo noi a trovarci nel passato.

– No, io ora non sono veramente qui e voi non vi trovate nell'antico Egitto. Questa è la registrazione di un ologramma, una proiezione tridimensionale che crea effetti del massimo realismo. La mia immagine è stata programmata in modo da poter dare risposte individuali a chiunque giunga qui. Provate a toccarmi – aggiunge Imhotep, tendendo una mano.

– Come può essere? – mormori, verificando che quella mano è fatta solo d'aria colorata.

– Non è facile spiegarvelo; ma un giorno i vostri discendenti capiranno, quando si saranno familiarizzati con gli ologrammi quanto oggi lo sono con la radio e la televisione.

– Tu sei il personaggio più illustre della storia egiziana – interviene Hassan – e anche il più grande genio mai vissuto.

– Sì, ho dato dei modesti contributi alla vostra civiltà. Migliaia di anni fa vi ho insegnato i rudimenti dell'architettura, dell'agricoltura, della medicina; ma non sono ancora certo di aver fatto bene. Lo deciderò quando riuscirò a trovare il tempo di tornare fra voi. La Terra è nel mio quadrante di studio, ma si trova molto lontano, ai margini della galassia...

Mentre parla, l'immagine sembra offuscarsi.

Tu, Bruce e Hassan scendete con una scala nella profonda fossa. Sul fondo, scorgete nella parete un'apertura quadrata alta un paio di metri. Da lì entrate in un tunnel perfettamente dritto che si incunea fra le rocce, orizzontale per un primo tratto, poi con una pendenza talmente ripida che è stato necessario tendere lungo le pareti una corda robusta, come mancorrente a cui aggrapparsi. Il fascio di luce della pila di Bruce, che cammina avanti a tutti, fende l'oscurità.

Alla fine giungete in una stanza circolare di circa sei metri di diametro, situata esattamente sotto il centro della piramide.

— Questo è strano, molto strano — osserva pensierosamente Hassan. — Ieri il pavimento era completamente liscio, addirittura lucido, e ora è pieno di crepe e incavato al centro!

A un tratto udite uno scricchiolio sinistro.

— Torniamo al tunnel! — grida Bruce. — Il pavimento sta cedendo!



Verso l'alba ti svegli di soprassalto, con la sensazione di essere in pericolo. Senti un leggero fruscio, poi la porta si chiude con un rumore appena percettibile. Allunghi un braccio e accendi la lampada sul tavolino. A pochi centimetri dalla tua faccia c'è un aspide, uno dei serpenti più velenosi del mondo.

Hai appena un istante prima che ti si getti contro.

**Se afferri il tuo cuscino
e cerchi di intrappolarvi dentro il serpente,
torna a pagina 24.**

**Se indietreggi lentamente e chiami tuo zio,
proseguì a pagina 80.**



Dici a Ahmed che ti sentiresti un po' meglio se, almeno, potessi mettere i piedi a terra. Lui vola basso sulla distesa di sabbia, cercando una sporgenza di roccia che possa offrirti un riparo nella tempesta, e grida nella radio la vostra posizione approssimativa, anche se c'è da dubitare che qualcuno possa udire la sua voce in mezzo ai ruggiti del vento.

Mentre saltate giù dall'elicottero, Ahmed afferra un telo dalla cabina. Pochi secondi dopo l'elicottero è investito da una terribile raffica, che lo rovescia al suolo come un giocattolo.

Ti curvi per proteggerti il viso dai taglienti granelli di polvere portati dal vento. Non riesci a vedere nulla e hai i polmoni pieni di sabbia.

— Fermiamoci contro questa roccia! — grida Ahmed. — Dobbiamo imitare i cammelli nella tempesta: stanno in ginocchio, con la testa a terra. Aiutami a coprirci con questo telo: presto la sabbia ridurrà a brandelli i nostri vestiti e poi attaccherà la nostra carne!

Il sole dovrebbe essere alto nel cielo, eppure è buio pesto. Il ruggito del vento è ancora tanto forte che Ahmed per farsi udire deve urlarti negli orecchi:

— Di tanto in tanto dobbiamo spostarci per scrollarci la sabbia dalla schiena, o resteremo sepolti vivi!

Ora stai tossendo fino a soffocare e i tuoi arti hanno quasi perduto la sensibilità.





Tuo zio e Hassan si allontanano nello strano veicolo. Ora che se ne sono andati, vorresti aver insistito per andare con loro: è inquietante restare da sola in questo posto.

Mentre aspetti, cominci a sentire una specie di mormorio, all'inizio appena percettibile, poi sempre più forte. Sembra provenire da un punto preciso del muro e vai in quella direzione.

Ciò che vedi sullo schermo ti sembra un film di fantascienza e lo dici a voce alta.

– No – replica tuo zio, con volto pensieroso.
– Secondo me questa è realtà.

– Assurdō! – ribatte Hassan. – Tutti gli archeologi sanno che per costruire le piramidi occorsero migliaia di operai e molte decine di anni.

Bruce scuote la testa.

– Quei blocchi – dice – pesano dalle due alle tre tonnellate ciascuno e sono sistemati con tanta precisione, che non potrebbe passarvi in mezzo neppure una formica. C'è forse qualcuno che sappia veramente come fu ottenuto un simile risultato?

L'immagine si offusca di colpo. Lo schermo viene coperto da una strana nebbia, che presto si dirada: ma ora la scena è cambiata. Ora è il mattino presto e la piramide è già terminata; ma quale piramide! La cima è dorata, lucida come uno specchio; il resto è dipinto a strisce orizzontali di colori iridescenti. I primi raggi del sole, colpendo la punta della piramide, proiettano una lama abbagliante di luce dritta nel cielo.

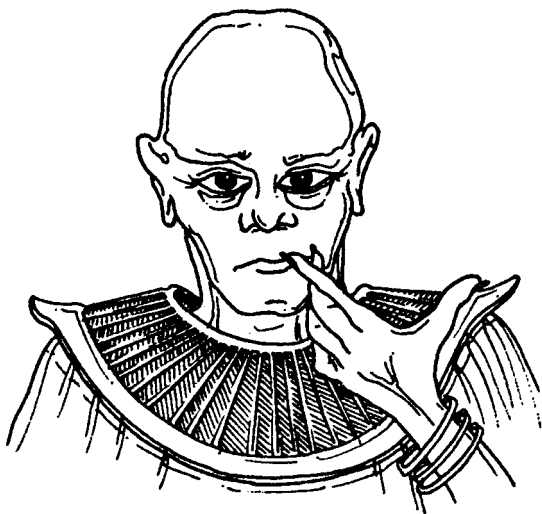
Sei così affascinata dalla scena che ti occorrono diversi minuti per renderti conto che lo schermo triangolare si sta espandendo gradualmente, finché, davanti ai vostri occhi, l'intero muro della stanza diventa uno schermo e le altre tre pareti svaniscono. C'è ancora il pavimento luminescente, ma sembra che vi troviate davvero nell'antico Egitto!

Un uomo che si direbbe un sacerdote o un alto funzionario vi scorge da lontano e viene

verso di voi, facendovi cenno di avvicinarvi.

– Credi che, se lasceremo questa piattaforma – chiedi a Bruce – dopo potremo tornare indietro?

– Non ho la minima idea di come funzioni tutto questo – risponde lui – e quindi non posso neppure sapere se saremo più sicuri restando dove siamo, oppure no.



Se restate dove siete, continua a pagina 68.

**Se decidete di lasciare la piattaforma,
torna a pagina 35.**



Scivoli lungo la grondaia fino al balcone sottostante e da lì cominci a scendere verso la strada. Evitando di guardare in basso, tatti accuratamente la parete con un piede, cercando un punto d'appoggio: è più facile di quanto ti fossi aspettata.

Finalmente riesci a raggiungere la strada. Il camion è ancora in vista, bloccato nel traffico a solo un isolato di distanza. Ti fai largo tra la folla, correndo a più non posso. Alla fine raggiungi il camion e, ansante per la corsa, ti arrampichi sul paraurti e tenti di aprire il bordo posteriore del cassone.

La ribalta si apre di colpo e tu cadi all'indietro sulla strada, battendo un ginocchio. Stringi i denti per il dolore, ma ti rialzi e ti issi sul cassone.

Il camion si ferma di colpo. I rapitori, che devono essere stati messi in allarme dal rumore prodotto dalla ribalta aperta, si affacciano al cassone proprio mentre tu stai cercando di aprire il cesto. Uno degli uomini è un ceffo grande e grosso; l'altro è quello che avevi visto all'aeroporto. Sei in trappola. Non servirebbe a nulla chiamare aiuto: nel rumore del traffico, nessuno ti potrebbe udire.

Non puoi fare a meno di biasimarti per quanto è accaduto.

– Avrei dovuto calarmi giù dal muro dell'albergo – mormorò, avvilita – e tentare di bloccarli prima che ripartissero.

– No – replica l'ispettore – hai fatto la cosa più giusta. Quegli uomini sono dei fanatici e non avrebbero esitato a ucciderti.

– Dunque lei sa chi sono?

– Appartengono a un antico gruppo terroristico, la setta degli Assassini. Sanno che Bruce sta lavorando a un progetto per produrre enormi quantità di energia e vorrebbero rubargli il suo segreto per usarlo per i loro scopi malvagi.

– Lo zio ne era al corrente?

– Certo, ma lui ama cacciarsi nei pericoli! Tuo zio è un uomo molto particolare, sai?

– Sono in molti a pensarla così – commenti.

– Comunque – riprende l'ispettore – è anche un uomo molto coraggioso. Resta il fatto che non sono riuscito a proteggerlo adeguatamente: sono io a dovermi sentire responsabile della scomparsa di tuo zio, non tu, e farò qualunque cosa in mio potere per ritrovarlo.

– Per prima cosa – dici – dovremmo svegliare Andy, la assistente di mio zio.

Andate insieme nella camera di Andy e l'ispettore bussa alla porta. Nessuna risposta. La porta non è chiusa a chiave. Entrate nella camera: è vuota!

Mohammed sparisce in direzione del telefono e tu resti a aspettare ansiosa che ritorni. A una a una, le persone ai tavoli vicini finiscono le loro consumazioni, si alzano e se ne vanno. A un tratto ti rendi conto che sei rimasta sola nel locale.

Sola?... Quasi subito ti accorgi degli uomini dall'aria sinistra che stanno appostati dietro i larghi pilastri, intorno al caffè. Ognuno di loro impugna un fucile mitragliatore. Aprono il fuoco tutti insieme.

F i n e

Imhotep si scusa per la forzosa brevità del vostro incontro.

— Spero che la vostra civiltà prosperi — aggiunge. — Un giorno, voi o i vostri discendenti attraverserete l'immensità dello spazio per venire a farmi visita. Sarete i benvenuti. Per il momento, addio.

L'immagine svanisce lentamente e voi vi ritrovate nella stanza della piramide. La porta che dà sull'esterno si riapre e potete tornare nel posto da dove siete venuti.

— Secondo me — dice Bruce — è meglio che questa scoperta rimanga un segreto fra noi tre.

Tu annuisci gravemente.

— Sono d'accordo — dice anche Hassan. — Il mondo non è ancora pronto per conoscenze di questo tipo.

Il giorno dopo osservi gli operai che stanno riempiendo il tunnel. Quando te ne vai, passi davanti alla Sfinge. Forse è soltanto una tua immaginazione, ma ti sembra di udirla parlare:

— Un giorno ci rivedremo, e sarai la benvenuta!

F i n e



In lontananza vedi una piramide che sta emergendo, come la prua di un sottomarino. Intorno alla prima si innalzano altre piramidi più piccole, le cui superfici scintillano sotto il sole con la brillantezza dell'oro zecchino. Dalla cima della piramide maggiore alle punte delle altre saettano fulmini artificiali, causando dei boati che rimbombano sul deserto.

– Davvero incredibile! – esclama Ahmed. – Non ho mai neppure immaginato qualcosa del genere! Però ho sentito strane storie di congegni capaci di concentrare l'energia solare a livelli quasi inconcepibili... Bene, non posso esserne sicuro, però credo che stiamo assistendo proprio a qualcosa del genere.

– E io sono certa che era su questo che mio zio stava facendo degli esperimenti – aggiungi. – Dobbiamo indagare: lo zio Bruce potrebbe essere prigioniero là dentro!

– Questa faccenda non mi piace affatto – replica Ahmed. – Io dico che faremmo meglio a andarcene in cerca di aiuto, finché siamo in tempo.

Se convinci Ahmed che è importante indagare immediatamente, torna a pagina 34.

Se invece ti lasci convincere da Ahmed a scappare, continua a pagina 91.

Calarti giù dalla parete è troppo rischioso: basterebbe che mettessi un piede in fallo per non poter essere più di alcun aiuto a tuo zio.

Ti precipiti nell'atrio e spieghi rapidamente la situazione all'impiegato.

– Te lo avevo detto che avresti dovuto tenere la camera che ti era stata assegnata! – bofonchia lui. – Comunque, se hai bisogno di aiuto, farò tutto ciò che posso.

Solleva il microfono del telefono interno e chiama il centralino. Nello stesso istante un poliziotto entra nell'atrio. L'impiegato, stupefatto, riaggancia il telefono e lo guarda a bocca aperta.

– Ispettore... ispettore Ahmed! – farfuglia.

– Che cosa sta succedendo? – chiede l'ispettore.

Sei tu a rispondere:

– Mio zio è stato rapito!

– Tuo zio è il professor Hockney, vero? – si informa il poliziotto, aggrottando la fronte.

– Come fa a saperlo?

– Tengo questo albergo sotto controllo fin dal suo arrivo. Temevo che potesse accadere qualcosa del genere.

– Credo di aver visto i rapitori, in un camion dietro l'albergo – gli riferisci.

Tu e l'ispettore correte all'entrata di servizio, ma il camion è già scomparso.

Devi salvare te stessa e tuo zio! D'istinto raccatti dal fondo del camion una corta sbarra di ferro e con uno scatto colpisci a una mano il più grosso dei due uomini. Lui balza indietro, urlando di dolore, e tu salti giù. Ma dov'è l'altro uomo? Un attimo dopo senti un forte dolore alla nuca: sei stata colpita alle spalle!

Ti risvegli in un piccolo scompartimento con le mani e le caviglie legate. Dal rumore e dalle vibrazioni capisci che ti trovi a bordo di un aereo. Tuo zio è legato accanto a te. Ha una vistosa benda insanguinata intorno alla testa.

— Dove siamo? — gli chiedi. — E chi è quella gente?

— Non so dirtelo di sicuro — risponde lui — ma ho il sospetto che siamo stati rapiti dall'infame dottor Ptah!



Racconti a Hassan che la stessa frase che gli operai sostengono di aver udito dalla Sfinge tu l'hai trovata scritta nel biglietto che uno sconosciuto ti ha passato all'aeroporto, appena arrivata.

— Ho mostrato quel biglietto a mio zio, ieri sera — aggiungi, per provare la tua affermazione.

— Proprio così — conferma Bruce. — A ogni modo, non mi sembra che al momento la Sfinge abbia troppa voglia di parlare. Appena gli strumenti saranno stati sistemati sottoterra, potremo dare il via agli esperimenti.

— Nel tunnel non sono ancora stati portati i cavi elettrici — vi avverte Hassan — però ho una lampadina tascabile per ognuno di noi, e anche una robusta fune che potrebbe esserci utile. Possiamo scendere anche subito, se volete.



Non sai capire se è stato Mohammed a spingerti nel pozzo, oppure sei scivolata. Dovresti essere terrorizzata, precipitando in un pozzo senza fondo al centro di un'antica piramide, forse andando incontro alla morte, e invece sei stranamente calma.

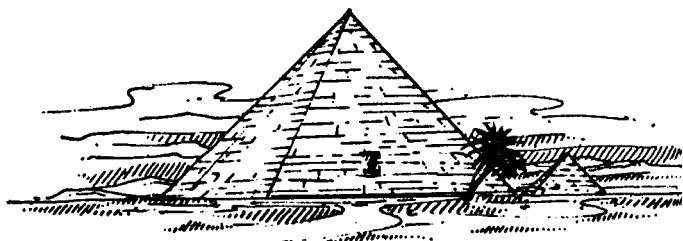
Un forte getto d'aria proveniente dal fondo rallenta la tua velocità di caduta e qualche istante dopo atterri, in piedi e perfettamente illesa. Ti trovi su una piccola piattaforma al centro di una specie di anfiteatro. Intorno a te ci sono nove figure vestite di bianco, sedute su grandi troni di pietra.

— Ti stavamo aspettando — ti dice quella seduta sul trono più alto.

Quando hai finito di vestirti, la nicchia si amplia fino a diventare una porta, da dove entri in una grande stanza. Il mormorio musicale che sentivi proviene da un coro riunito intorno a un grande sarcofago di pietra, dentro il quale vedi una bara sagomata a forma di corpo umano. Il coperchio fluttua sospeso a mezz'aria; a una estremità c'è una scultura in oro molto realistica. Con un sussulto, ti rendi conto che raffigura proprio te!

Contro il tuo volere sali una breve rampa di scale. La tua mente cerca di opporsi, ma i movimenti del tuo corpo sfuggono al tuo controllo. Ti stendi lentamente nella bara. Rendendoti conto di ciò che sta succedendo provi un'ondata di panico, ma ora sei totalmente incapace di muoverti. Il coperchio si abbassa sopra di te e tu ascolti impotente l'orribile rumore del lastrone di pietra, pesante tonnellate, che si assesta sul sarcofago.

Ora non hai più modo di uscire. Resterai là fino a quando il sole continuerà a sorgere e tramontare sul deserto. Adesso fai parte anche tu del segreto delle piramidi!



Fine

Non hai idea di che cosa ti aspetti nella piramide, ma se Bruce e Andy vogliono entrarvi, non vedi come potresti rifiutarti. Entrate, e la porta si richiude alle vostre spalle.

– Questo è un modulo dati – dice una voce.
– Comunicherò telepaticamente con le vostre onde cerebrali e risponderò a ogni vostra domanda.

– Quale è il vero segreto delle piramidi? – chiedi.

– Questo modulo è il segreto – risponde la voce. – Venne lasciato qui dal viaggiatore galattico Imhotep nell'anno stellare quattro miliardi e novantaquattro. Il modulo è collegato, mediante un relè iperspaziale, al computer galattico centrale situato nel sistema di Sirio. Le altre piramidi sono state costruite per proteggere il segreto fino al momento giusto.

La porta del modulo si riapre e voi uscite alla luce del giorno.

– Questa è la più grande scoperta della mia vita – esclama Bruce, emozionato, dopo qualche istante di silenzio. – Non speravo davvero di arrivare a tanto, quando venni in Egitto! Sarebbe una catastrofe se questo segreto finisse in mani sbagliate; ma se invece lo utilizzeremo in modo giusto, potrà permetterci di risolvere tutti i problemi del mondo!

F i n e

Bruce rifiuta sdegnosamente l'offerta:

– Posso anche fare a meno dei tuoi infermieri! Tutto ciò che voglio – rincara – è andarmene via da qui!

– Quanta fretta! Ogni cosa a suo tempo, no? Prima devo presentarmi. Io sono Ptah e discendo direttamente dai faraoni. Sono qui per completare la loro opera: la conquista del mondo.

– E come pensi di realizzare questa piccola impresa? – chiede Bruce, con sarcasmo.

– Con il tuo aiuto, ovviamente. Un gruppo di scienziati russi era sul punto di realizzare un cannone a raggi cosmici. Sono riuscito a portarli qui tutti e ormai il loro lavoro è quasi terminato. Con il tuo aiuto, finiranno di sicuro molto prima. Quando il cannone sarà pronto, il suo raggio verrà diretto su una piattaforma spaziale che ho già messo in orbita intorno alla Terra. Allora potrò far rimbalzare il raggio su qualsiasi punto del pianeta, distruggendo totalmente i bersagli prestabiliti. Se rifiuti di collaborare, voi due sarete spediti sulla piattaforma spaziale e incatenati. Lascio a te la scelta; ma ricordati che hai solo un'ora di tempo per decidere.

Le guardie portano te e lo zio in una celletta con le sbarre alla finestra, e chiudono la porta a chiave.

Se, per guadagnare tempo, fingete di assecondare Ptah, torna a pagina 11.

Se tentate di fuggire, passa a pagina 103.

Domandi a tuo zio chi è il dottor Ptah, ma lui non ha tempo di risponderti: l'aereo sta atterrando. Poco dopo la porta del piccolo scompartimento si apre e tre uomini afferrano te e Bruce per le caviglie, vi trascinano giù dall'aereo e vi gettano a terra come sacchi di patate.

Ti guardi intorno. Siete a una estremità di un isolotto, una striscia di sabbia lunga e sottile, completamente spoglia se non per qualche palma e un grande edificio a forma di piramide. Sulla spiaggia c'è una banchina, a cui è ormeggiato un motoscafo. Uno degli uomini ti libera mani e piedi, poi fa lo stesso con Bruce. Intanto arrivano altri uomini, armati di fucili.

— Avanti! — vi ordina uno di essi. — Camminate verso la piramide.

Da vicino, ti rendi conto di quanto è grande l'edificio. Anche se, avendo file di finestre a altezze diverse, non ha una struttura solida come quella delle antiche piramidi, è alto almeno trenta di piani. Sulla punta si innalza una grande antenna stranamente angolata.

Alla base della piramide si apre una porta comandata elettronicamente. Tu e Bruce venite spinti dentro.

— Portateli nella sala del trono — ordina il capo delle guardie.

Fate appena in tempo a rientrare nel tunnel prima che una violenta esplosione squarci il pavimento della camera, facendone sprofondare una parte. Poi tutto torna silenzioso. Dalla voragine si alzano nuvole di polvere. Voi restate immobili per diversi minuti, quasi senza neppure osare respirare.

— Credo che per il momento non ci saranno altri incidenti — dice Hassan.

— Tenetemi per le gambe — vi chiede Bruce.

Rientra nella stanza, strisciando, e si sporge oltre il bordo dell'apertura, puntandovi dentro la sua torcia.

— Qui sotto c'è una camera! — esclama. — Probabilmente è un'antica tomba. Il pavimento è a quattro-cinque metri sotto di noi.

— Questa è una grande scoperta! — esulta Hassan. — Dobbiamo scendere subito là dentro!

— Per fortuna abbiamo una corda... — annuisce Bruce; ma poi gira significativamente lo sguardo su di te. — Non credo che sia bene andare tutti. Non sappiamo che cosa potremmo trovare laggiù e sarebbe meglio che, mentre io e Hassan scendiamo, tu corra a cercare rinforzi.

**Se convinci tuo zio che è più giusto
che anche tu partecipi alla scoperta,
torna a pagina 20.**

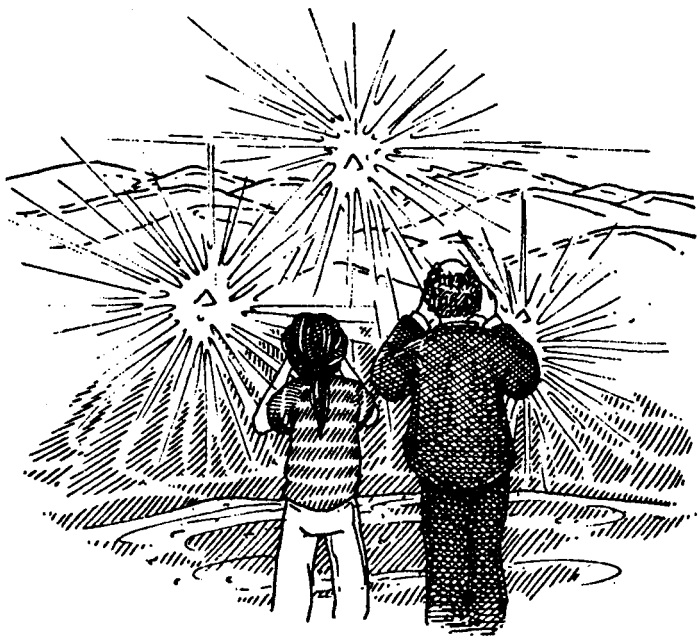
**Se accetti di fare come ti chiede lo zio,
prosegui a pagina 82.**



Ahmed non è in grado di darti una risposta.

— Non saprei — ti dice. — Miraggi sonori non ne ho mai avuti né mai ho sentito parlarne.

Vi arrampicate sulla duna più alta e dalla cima guardate l'ampia vallata. La sabbia scintilla sotto il sole, ma qua e là c'è qualcosa tanto brillante da abbagliarvi. Ahmed si scherma gli occhi con le mani e resta a guardare pieno di meraviglia.



Tutto sommato, ti sembra di poterti fidare di Serena. Lei barrica la porta spingendovi contro la brandina di ferro. Appena in tempo! Un attimo dopo senti delle grida rabbiose e sulla porta si abbatte una tempesta di colpi.

Tu e Serena salite sulla branda e lei intrecchia le mani per farti da scala. Con il suo aiuto riesci a raggiungere la finestra. Davanti a te c'è una distesa di tetti illuminata dalla luce argentea della luna. Ti volti per aiutare Serena a arrampicarsi a sua volta, ma lei è già al tuo fianco.

– Presto, dall'altra parte del tetto! – dice, in tono perentorio.

Tu corri attraverso il tetto.

– Li abbiamo alle spalle! – grida Serena. – Salta sull'altro tetto!

Tu guardi l'altro tetto, poi in basso. Non sai valutare con precisione l'altezza, ma è notevole; e la distanza dell'altro tetto ti sembra spaventosa. Ce la farai a saltare?

Se decidi di saltare, passa a pagina 95.

**Se invece preferisci affrontare gli inseguitori,
prosegui a pagina 100.**

Rispondi a Ahmed che ne hai già abbastanza di stare in quei cunicoli, sotto tonnellate di roccia.

– Allora – lui ti fa un'altra proposta – che ne diresti di visitare il Cairo?

L'idea ti sembra buona e tornate subito in città. Mohammed ti guida in un lungo giro turistico, mostrandoti musei, parchi, monumenti, scorci caratteristici. Dopo un paio d'ore sei veramente stanca. Mohammed trova un caffè pittoresco in uno dei viali principali dei quartieri moderni del Cairo, dove vi sedete a bere una bibita e a guardare la gente che passa. Dopo un poco, però, ti accorgi che Mohammed sembra molto nervoso.

– Qualcosa non va? – gli domandi.

– Non muoverti e non guardarti intorno. Degli uomini ci hanno circondati. Credo che siano terroristi. Non so come abbiano fatto a trovarci: probabilmente ci stavano seguendo già da un po'. Posso tentare di raggiungere un telefono, oppure possiamo tentare di fuggire. Le probabilità di farcela sono le stesse, quindi lascio a te la scelta.

**Se dici a Mohammed che vada a telefonare
per chiamare aiuto, torna a pagina 49.**

**Se preferisci tentare insieme di raggiungere
la vostra auto, torna a pagina 26.**

Bruce vi ordina concitatamente di mettervi i tappi negli orecchi. Come esegui l'ordine, ti sembra che tutto torni alla normalità. Però i tappi li avete solo tu, Bruce e i russi. Ptah e i suoi uomini cadono a terra, premendosi le mani sulle tempie, e in pochi secondi perdono conoscenza.

— Corriamo al molo a prendere il motoscafo! — dice tuo zio. — A quest'ora devono essere svenuti anche gli uomini di guardia laggiù.

Vi precipitate alla spiaggia, saltate sul motoscafo e partite a tutta velocità. Pochi minuti dopo una esplosione apocalittica squarcia l'intera isola, dietro di voi, ma ormai siete fuori pericolo.

— Io e i miei amici russi — ti dice tuo zio — abbiamo deciso che, appena tornati al Cairo, collaboreremo nella ricerca di una fonte di energia illimitata, un qualcosa che sarà di grande giovamento all'umanità intera.

F i n e

Restate sulla piattaforma e osservate le pareti della camera che vanno lentamente riformandosi tutt'intorno a voi. Riappare lo schermo triangolare e le immagini si susseguono sempre più veloci. Assistete alla costruzione di altre piramidi e all'inizio di una nuova era. Cominciano ad apparire le croci dei cristiani. Vengono costruite chiese, che scivolano via in un lampo. Riconosci gli emblemi dell'Islam, le moschee con i loro minareti, poi cogli una fugace immagine di Napoleone davanti alle piramidi, nella sua caratteristica posa, con la mano infilata nell'abbottonatura della giacca. Poi un segno dei tempi moderni: un aereo che attraversa il cielo lasciandosi dietro una lunga fumata di vapori candidi.

Lo schermo si offusca per un attimo. Quando torna l'immagine, vedi alte, bizzarre strutture svettanti in lontananza e veicoli volanti di una forma che non hai mai visto. Lo schermo si appanna ancora. Ora ci sono di nuovo le piramidi, ma sono scomparse le alte strutture sullo sfondo. Particolare molto più notevole, oltre le piramidi si estende fino all'orizzonte un parco verde e alberato.

Finalmente lo schermo si spegne. La capsula scivola silenziosamente sulla monorotaia, riportandovi nella camera da cui siete partiti.

— Eccezionale! — commenta Hassan, mentre risalite verso la superficie. — Quel visore ci ha portati nell'antico Egitto e poi ci ha mostrato i diversi periodi della storia egiziana da quel momento in poi.

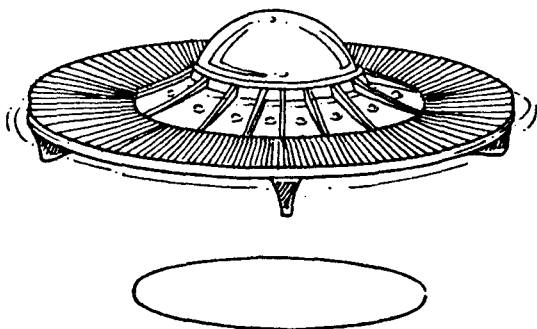
— Ciò che mi ha davvero sorpreso — aggiunge Bruce — sono state le ultime scene. Quei veico-

li volanti che abbiamo visto non sono stati ancora inventati. E quel magnifico parco intorno alla piramidi, al posto del deserto...

— Ci è stato mostrato quale sarà il futuro prevedibile, secondo l'evoluzione della nostra civiltà! — commenta Hassan, emozionato.

Tu sei la prima a uscire all'aperto. Ciò che vedi ti toglie il fiato. In tutte le direzioni si estende a perdita d'occhio un parco verde e rigoglioso, e il cielo è solcato da avveniristiche macchine volanti. Non avete semplicemente assistito a una ricostruzione fantascientifica del futuro: siete stati proiettati voi stessi nel futuro!

F i n e



Dici a Ahmed che forse sarebbe meglio per tutti se tu aspettassi alla villa, e lui approva.

La sera, cenate presto e subito dopo ti ritiri nella tua camera; però ti giri e rigiri per ore nel tuo letto. Ti è difficile prender sonno, preoccupata come sei per tuo zio. Finalmente ti addormenti. Quando ti svegli, il mattino dopo, Ahmed è già partito da un pezzo per dirigere l'attacco al quartier generale degli Assassini. Tu non hai nulla da fare. Presto il silenzio greve che regna nella villa ti rende nervosa, e decidi di uscire. Potresti andare in albergo a cercare Andy, tanto per ingannare l'attesa.

Quando arrivi al portone, una guardia armata ti ferma. Torni indietro per il lungo corridoio finché, in una delle stanze, trovi un telefono. Sollevi il microfono, ma soltanto per scoprire che l'apparecchio è isolato. Non ti occorre altro per renderti finalmente conto che sei prigioniera!

Sulla soglia della stanza appare un altro uomo armato.

— Ahmed non tornerà — dice. — Tutti quelli che si trovano in questa villa appartengono alla setta degli Assassini. Ci siamo tutti infiltrati nell'organizzazione di Ahmed.

Altri due membri della setta entrano nella stanza con le pistole spianate. Ti trascinano in una cella nello scantinato e ti incatenano a un anello di ferro piantato nel muro di pietra. Ormai ti sei resa conto che, nella migliore delle ipotesi, resterai "ospite" degli Assassini molto a lungo!

F i n e

Non puoi neppure renderti conto di dove sei.

– Mi trovo ancora nella piramide? – chiedi all'uomo maestoso seduto nel trono più alto.

– Questa sala – ti spiega quello – è il punto più basso di una piramide rovesciata, identica a quella posta al di sopra, in posizione normale, componendo insieme un solido geometrico i cui poteri magici furono scoperti già dagli antichi. Soltanto la punta superiore di questa forma, la piramide che emerge sulla superficie, è conosciuta a coloro che non appartengono al nostro ordine. Ti stiamo rivelando il segreto, perché speriamo che tu voglia unirti a noi. Tuo zio è uno dei nostri iniziati e ora si trova in grave pericolo; ma se tu entrerai a far parte del nostro ordine, ti sarà molto più facile ritrovarlo.

– Che cosa dovrei fare?

– Tutta l'energia psichica viene raccolta nella punta superiore della piramide e poi concentrata quaggiù – spiega l'uomo. – Tale energia trasformerà il tuo essere e ti donerà i poteri della Luce. Però devo avvertirti che, accettando questi poteri, dovrai anche accettare gravosi doveri. La tua vita dovrà essere dedicata alla lotta contro le forze delle tenebre!

**Se decidi di entrare nell'Ordine della Luce
per poter trovare tuo zio più facilmente,
torna a pagina 22.**

**Se temi che tutto questo possa essere troppo
per te, prosegui a pagina 74.**

Il giorno dopo, appena prima dell'alba, tu e Ahmed partite su un elicottero leggero da ricognizione. Sorvolate il deserto, dirigendovi a est. Il cielo è pervaso da un tenue chiarore, ma lungo l'orizzonte si va espandendo una striscia fiammeggiante.

– Segnaleremo la strada da percorrere per arrivare al quartier generale dei terroristi lanciando dei candelotti fumogeni a intervalli di trenta chilometri – ti spiega Ahmed. – Gli elicotteri che trasportano i paracadutisti partiranno fra una mezz'ora da una base vicina, e basterà che seguano il fumo.

Mentre il grande disco del sole si innalza maestosamente nel cielo, Ahmed nota alcune nuvole nere che si avvicinano da sud-est. Quasi subito violente raffiche di vento investono l'elicottero.

Ahmed chiama la base per radio:

– Attenzione: annullare temporaneamente la missione. Condizioni meteorologiche sfavorevoli.

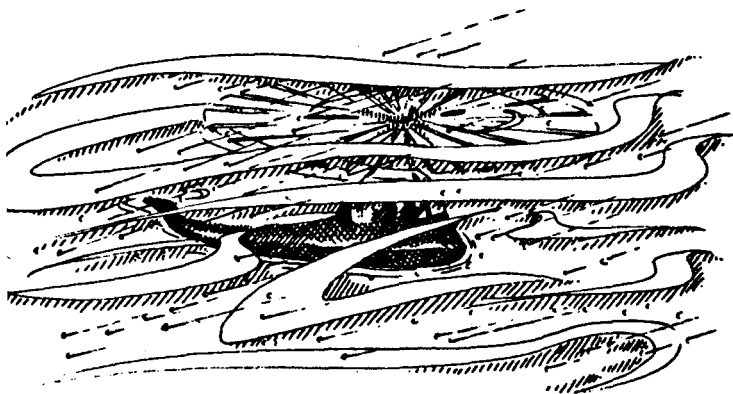
Ahmed effettua un'ampia virata verso nord. Il vento adesso è più forte e persistente. In aria si va addensando una strana nebbia e l'elicottero comincia a tossire.

– La sabbia sta otturando le prese d'aria del motore – dice Ahmed. – I filtri dell'aria possono sopportare una quantità normale di polvere, ma non una tempesta di sabbia!

– C'è qualcosa che possiamo fare? – domandi, mentre il vento comincia a ululare.

– Abbiamo due possibilità – risponde Ahmed, gridando per riuscire a farsi udire al di sopra del furioso muggito del vento. – Possiamo ten-

tare di volare attraverso la tempesta, anche se non credo che potremo farcela, oppure atterrare e cercare un riparo, che però in questa zona del deserto sarà difficile trovare. In ogni caso, non abbiamo molte probabilità di riuscita. Secondo te, che cosa è meglio fare?



**Se pensi che sia meglio continuare a volare,
prosegui a pagina 84.**

**Se ritieni che sia meglio atterrare, finché
è possibile, torna a pagina 40.**

Rifletti a lungo sull'allettante proposta dello straordinario personaggio, ma alla fine scuoti la testa, rifiutando.

— Credo che mi accontenterò delle mie facoltà normali — rispondi — e tenterò di ritrovare lo zio Bruce a modo mio.

— Molto bene — replica il tuo interlocutore, che, con tua sorpresa, non si mostra affatto contrariato. — Evidentemente non eri destinata a essere uno degli Eletti.

— Sì, dev'essere così — mormori, trattenendo a stento uno sbadiglio. — Io non... non...

Prima ancora di riuscire a completare la frase, ti senti scivolare nella più completa incoscienza.

Quando ti risvegli, sei fuori della piramide. Sei distesa a terra e Mohammed ti sta tamponando la fronte con un panno bagnato.

— Ohi, la mia testa! — ti lamenti, cercando di alzarti a sedere. — Che cosa è successo nella piramide? Non ricordo più nulla!

— Ti sei messa kappà da sola, picchiando la testa contro l'arcata di una porta — ti sorride Mohammed. — Non te la prendere: succede a molti, nei passaggi secondari della piramide, così bassi e bui.

In quel momento vedi arrivare tuo zio, con Andy e Ahmed.

— Zio Bruce! — esclami. — Come sono felice di rivederti! Sapessi che spavento, quando ti ho visto portar via dentro quel camion!

— Abbiamo catturato alcuni componenti della banda proprio mentre cercavano di portare tuo zio fuori città — dice Ahmed. — Abbiamo anche ricevuto notizia che una violenta tempe-

sta di sabbia ha distrutto il quartier generale dei terroristi, in pieno deserto.

Più tardi, quando siete già tornati in albergo, lo zio ti informa di uno spiacevole contrattempo:

– Non so perché, ma le apparecchiature che ho collocato sotto la piramide non funzionano come dovrebbero. Credo che dovrò tornare negli Stati Uniti per apportarvi alcune modifiche. Verrai ancora con me, la prossima volta che tornerò qui?

– Se devo dire la verità – rispondi, soprapensiero – non sono affatto sicura di desiderarlo!

F i n e

Proprio non te la senti di andare al villaggio di Serena. Sei ansiosa di tornare in albergo e ritrovare lo zio Bruce e Andy.

Ringrazi Serena per il suo aiuto e scivoli fuori del carro. Dove ti trovi? La pallida luna illumina uno strano paesaggio. Tutt'intorno sorgono piccole costruzioni abbandonate. Cammini avanti e indietro per le strade silenziose, finché trovi un gruppo di persone riunito intorno a un falò. La notte è fredda e quelli ti invitano con un cenno a raggiungerli. Resti con loro fino all'alba. Alla luce del giorno ti rendi conto che ti trovi in un enorme cimitero. Quelle piccole costruzioni devono essere tombe! Non sai da che parte sia l'uscita, perciò scegli una direzione a caso e la segui a lungo.

Per fortuna il tuo istinto non ti ha ingannato. Appena fuori del cimitero c'è un negozio. Chiedi al gestore di lasciarti telefonare e chiami tuo zio in albergo.

– Zio Bruce – lo avvisi – sono in un negozio appena fuori da un grande cimitero, dove le tombe sono edifici in miniatura e...

– So già dov'è quel posto – ti interrompe lui.
– Aspettami là: arrivo immediatamente.

Tornando all'albergo, in taxi, ti senti quasi sollevata quando Bruce ti informa che, a causa di certi impegni imprevisti, dovrà tornare immediatamente a casa, per cui ha già prenotato due posti sul primo aereo in partenza.

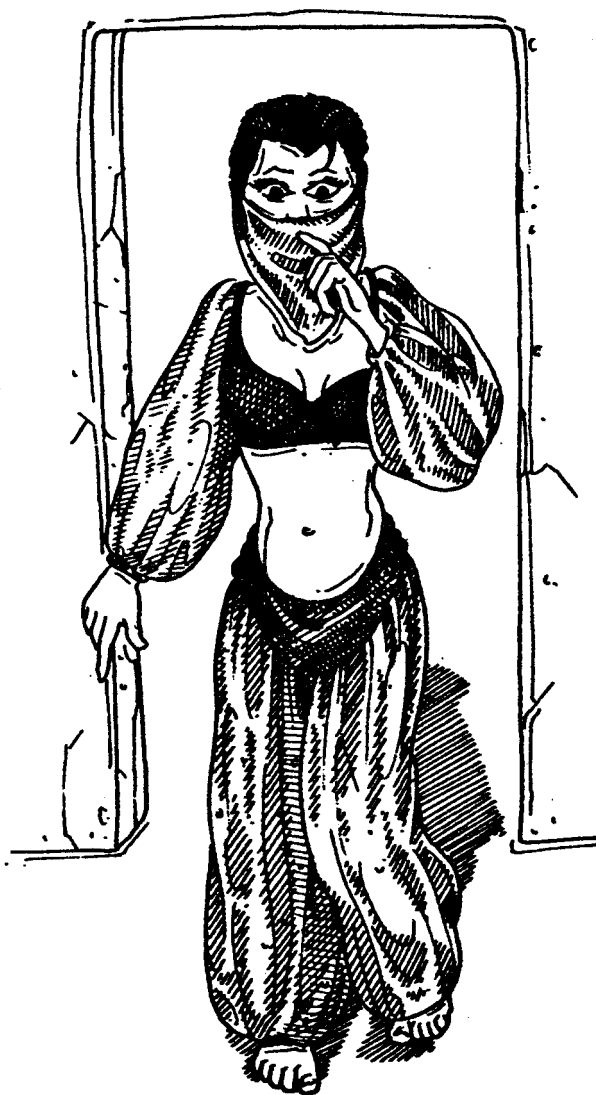
F i n e

Ti sembra che siano passate delle ore, quando finalmente il vento comincia a placarsi e il cielo si rischiara un poco. In un modo o nell'altro siete riusciti a sopravvivere! Ti stropicci gli occhi, cercando di liberarli dalla sabbia, e ti massaggi le gambe per riattivare la circolazione. Ahmed sgancia dalla sua cintura una piccola borraccia e te la porge. Dopo una sorsata d'acqua ti senti un poco meglio. Ti alzi in piedi e ti guardi intorno. Dell'elicottero non c'è traccia. Non vedi, a perdita d'occhio, altro che colline e vallate di sabbia dorata.

— Dobbiamo decidere se restare qui, sperando che gli aerei di soccorso ci trovino — dice Ahmed — oppure avviarci a piedi. Non sono sicuro che la nostra base-appoggio abbia ricevuto l'ultimo messaggio. Se lo ha ricevuto regolarmente, dovremmo aspettare qui; in caso contrario, dovremmo metterci in marcia senza perder tempo. Tu che ne pensi?

**Se pensi che dovrete restare dove siete,
continua a pagina 93.**

**Se ritieni che i soccorsi non arriveranno
e quindi farete meglio a incamminarvi,
prosegui a pagina 85.**



Al tuo risveglio ti trovi distesa su una branda di ferro, in una specie di ripostiglio. Tenti di alzarti, ma ti accorgi di avere una caviglia incatenata alla branda.

A poco a poco i tuoi occhi si abituano all'oscurità. Appena sotto il soffitto c'è una finestrella, attraverso la quale vedi brillare un falsetto di luna. In lontananza, senti la stessa musica che hai udito nel locale. Seduta nella semioscurità, cerchi di aprire l'antiquata serratura dell'anello di ferro che ti imprigiona la caviglia.

La porta della stanzetta si apre lentamente, gettando all'interno una lama di luce in cui riconosci la danzatrice del locale. La donna richiude cautamente la porta e ti si avvicina.

– Mi chiamo Serena – ti sussurra. – Ti aiuterò a fuggire.

Si china a armeggiare con un fil di ferro e quasi subito la serratura si apre.

– Monta sulle mie spalle e passa attraverso la finestra – ti dice. – Fuggiremo dai tetti.

Vorresti seguirla, ma potrebbe anche metterti in una situazione peggiore di quella in cui sei! Guardi la finestrella, poi la porta davanti a te.

**Se accetti l'aiuto di Serena,
torna a pagina 65.**

**Se non ti fidi della danzatrice
e cerchi di fuggire dalla porta,
continua a pagina 96.**

Appena urli, la porta della stanza di Bruce si spalanca di colpo.

– Presto, fuori di qui! – grida tuo zio.

In un lampo aggira il serpente e ti spinge fuori della porta che dà sul corridoio. Fa appena in tempo a sbattersi la porta alle spalle, che nella stanza rimbomba un'esplosione. Dalle altre camere escono persone in pigiama, con gli occhi ancora mezzi chiusi. Nel corridoio incontrate Andy. Lei ti porge un caffettano, che indossi lestamente.

– Scendiamo in cantina dalla scala sul retro – dice Bruce. – Laggiù c'è una macchina speciale che ho fatto costruire per le mie esplorazioni subacquee nel Nilo.

Appena siete tutt'e tre a bordo della macchina, Bruce avvia il motore e punta dritto contro il muro. All'ultimo momento si apre una porta azionata elettronicamente e la macchina si getta in una pozza d'acqua, dall'altra parte. Affonda fino a essere completamente sommersa, poi parte in avanti.

Ti senti molto sollevata all'idea di tornare a casa.

– Già è poco piacevole sapere che la mia vita è in pericolo – sottolinea Bruce – ma se poi dovessi preoccuparmi anche della tua incolumità, mi sarebbe impossibile concentrarmi sui miei esperimenti.

Speri che tuo zio non ti giudichi una codarda, ma quando qualcuno comincia a infilarti serpenti nel letto, per te è davvero troppo!

F i n e

Torni nella galleria e cominci a risalirla, aiutandoti con il corrimano. Presto, stranamente presto, la galleria prosegue in piano. Continui a camminare, ma non trovi l'uscita. Eppure ricordi bene che il tratto pianeggiante era molto breve! Ti volti e torni nel punto in cui il tunnel comincia a scendere, ma adesso non c'è più neppure il corrimano. Dove sei finita? In preda al panico, ti volti di nuovo e corri in direzione opposta. Il cuore ti batte forte e hai le mani sudate.

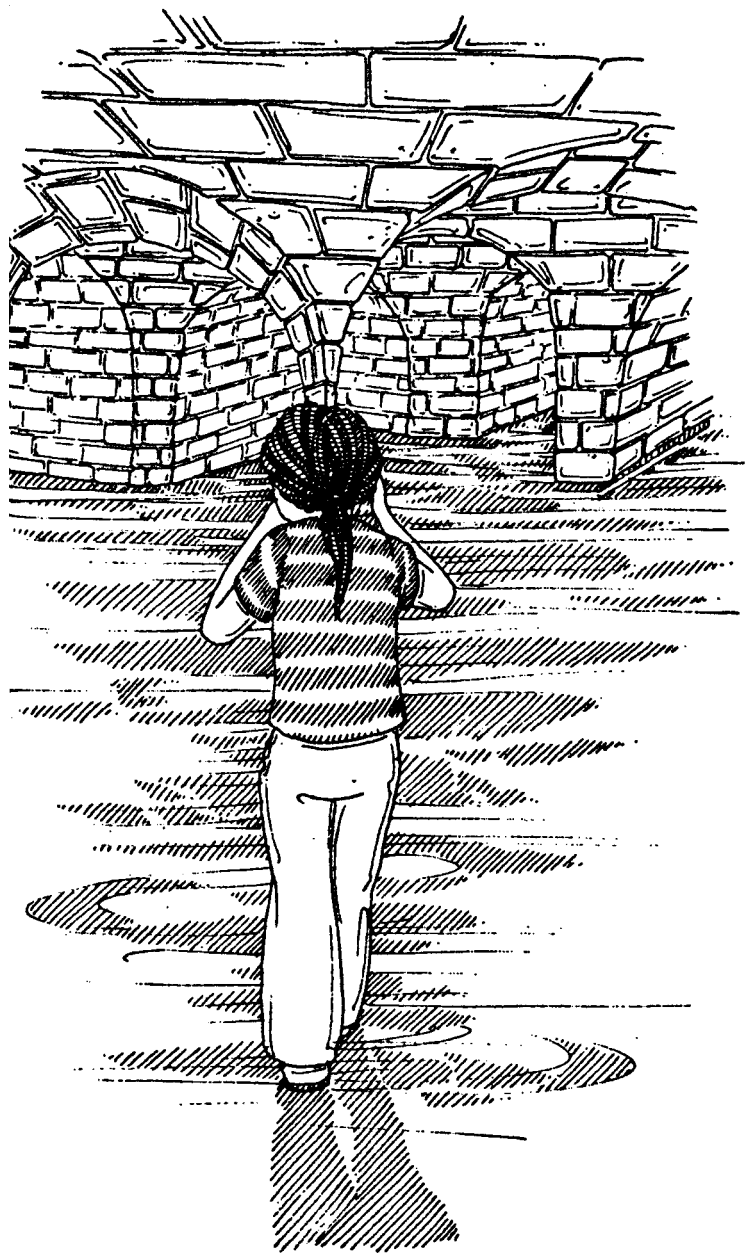
Ora procedi cautamente, puntando il fascio di luce della tua pila in quello che sembra un tunnel senza fine. Dopo un poco arrivi a una biforcazione che, ne sei certa, prima non c'era. Le mani e i ginocchi ti tremano per la paura, ma ti costringi a andare avanti.

Altre biforcazioni! Non sai spiegarti come, ma evidentemente sei finita in un labirinto di gallerie.

Ti fermi un attimo a pensare. Come puoi trovare l'uscita? A un tratto ricordi una regola da seguire quando ci si trova intrappolati in un labirinto: ogni volta che si arriva a una biforcazione, girare a destra. Speri che sia vero; comunque, questo serve a calmarti un poco. Quanto meno hai una possibilità!

Ti rimetti stancamente in marcia, sapendo che, nella migliore delle ipotesi, ti aspetta una lunghissima camminata.

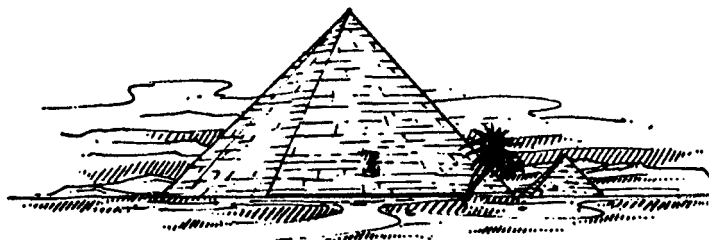
F i n e



Tu e Ahmed continuate a volare, tentando disperatamente la sorte. Ahmed è un buon pilota, ma la tempesta è troppo violenta per un piccolo elicottero. Il vento solleva in aria gialli turbini di sabbia. Il motore comincia a perdere colpi. Ormai le prese d'aria sono otturate completamente. Ancora un attimo e il motore si ferma del tutto.

Precipitate sempre più velocemente, e svanite per sempre nella sconfinata vastità del deserto.

F i n e



Rifletti un attimo, poi dici a Ahmed che è meglio tentare qualcosa, qualunque cosa, piuttosto che restare là a aspettare la morte.

Lui toglie lo strato di sabbia che ricopre il suo orologio digitale.

– L'una e dieci: è già pomeriggio – riflette. – Io direi di dirigerci a ovest, verso il sole, fino a quando tramonterà; domattina andremo in direzione opposta al punto in cui sorgerà. Se poi il sole dovesse essere oscurato dalle nubi, resteremo fermi, per non correre il rischio di girare in tondo.

Vi incamminate su e giù per le dune, sostando di tanto in tanto a inumidirvi le labbra con l'acqua della borraccia di Ahmed.

Poi la vedi. Una scintillante pozza d'acqua circondata da palme. Un'oasi!

– Guarda! – gridi a Ahmed.

Lui sembra stranamente indifferente.

– Mi spiace, amica mia – commenta – ma quello è soltanto un miraggio, uno scherzo che il deserto gioca spesso agli occhi.

Dopo un altro chilometro di marcia devi constatare che Ahmed aveva ragione: davanti a te non c'è altro che sabbia. Più volte distese d'acqua si materializzano dal nulla, ma svaniscono quando ti sembra di averle raggiunte. Qualche ora dopo ti fermi di colpo:

– Ahmed, sto impazzendo o sento davvero dei tuoni lontani? Esistono anche miraggi sonori, nel deserto?

La macchina sommergibile risale il fiume, appena sotto il pelo dell'acqua.

– Non molto tempo fa – dice Bruce – ho scoperto l'entrata di un tunnel sommerso, che dal Nilo porta fino alla famosa piramide a gradini di Sakkara. Dicono che là si trova la tomba di Imhotep; ma finora non ho mai avuto occasione di esplorare quel tunnel.

Quando giungete a Sakkara, la macchina si inoltra nel tunnel sommerso. Presto riemergete in un vasto lago, dentro una grande grotta sotterranea. Al centro del lago c'è un'isola e al centro dell'isola c'è una piccola piramide, alta circa nove metri, fatta interamente di un metallo simile al platino. Bruce guida la macchina verso la riva dell'isola. Appena scendete sulla spiaggia, su un lato della piramide appare una grossa apertura. Dall'interno vi giunge una voce:

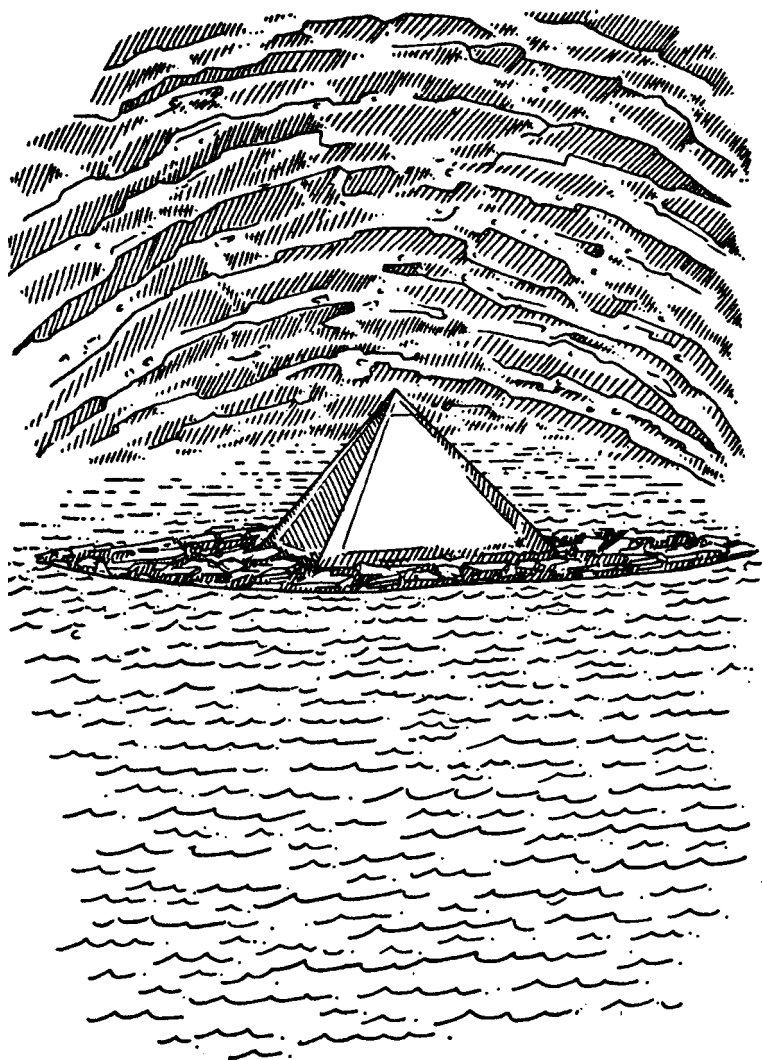
– Se volete conoscere il segreto di Imhotep, e il segreto delle piramidi, dovete entrare tutti.

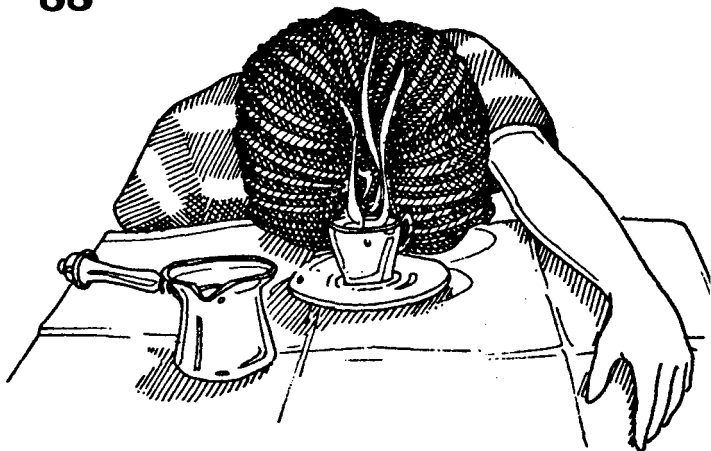
– Credo che intenda dire tutti o nessuno – commenta Bruce.

Lui e Andy vogliono entrare; quindi l'ultima parola spetta a te.

**Se decidi di entrare nella piramide,
torna a pagina 59.**

**Se hai la sensazione che sia una trappola,
prosegui a pagina 101.**





Un cameriere ti porta un pentolino dal lungo manico, contenente del caffè scuro e denso che ti versa cerimoniosamente in una tazzina di porcellana. Il caffè ha un sapore vagamente amaro, ma non è male. Mentre lo sorseggi lentamente, osservi la danza del ventre. Sbagli o la danzatrice ti guarda con strana insistenza?

La musica si fa sempre più forte e le luci più brillanti. La vista ti si annebbia e ti sembra che le braccia e le gambe si siano fatte pesanti come piombo. Ti senti stordita, sul punto di svenire.

Lo zio Bruce è costretto a cedere alle tue insistenze.

— E va bene! — sospira. — Andremo tutt'e tre.

Tiri un respiro di sollievo: proprio non ti andava l'idea di restare sola in quello strano ambiente. Appena siete tutti a bordo della bolla, tuo zio preme un pulsante del pannello di comando e la porta si chiude con uno scatto sonoro.

La strana navicella prende a scivolare lungo la rotaia, inoltrandosi nella galleria. Dopo circa un minuto rallenta fino a fermarsi e la porta si riapre. Scendendo, vi trovate in una camera identica a quella da cui siete partiti, ma senza uscita. Questo non ti sembra logico: non è verosimile che quel sistema di trasporto sia stato costruito per compiere soltanto quel brevissimo trasferimento!

Seguendo il tuo istinto, tasti con cura la parete. Improvvisamente due pannelli triangolari rientrano nel muro, rivelando una grande stanza dalle pareti inclinate.

— Ottima intuizione! — Bruce si congratula con te.

Entrando nella stanza, vi accorgete che ha la forma dell'interno di una piramide. La porta triangolare si chiude alle vostre spalle e scompare. Siete intrappolati!

Le pareti, quattro perfetti triangoli equilateri, brillano sempre più intensamente.



Riconosci la giustezza del consiglio di Ahmed.

– Credo che tu abbia ragione – convieni. – Potremmo cadere in una trappola.

Di conseguenza, prendete a scendere cautamente dall'alta duna.

– Andiamo verso sud per qualche ora, poi proseguiremo verso ovest – propone Ahmed, quando vi fermate per dividervi gli ultimi sorsi d'acqua contenuti nella borraccia. – Ma senza acqua non potremo resistere più di quattro ore e, se non ne troveremo prima, moriremo disidratati.

Dopo ore di marcia attraverso il deserto, hai appena la forza di mettere un piede davanti all'altro. La tua gola è così riarsa che non puoi deglutire. Senti già che stai per morire di sete!

Davanti a te appare un'altra oasi, e stavolta la vede anche Ahmed. Si tratta ancora di un miraggio? In ogni caso, arrancate stancamente in quella direzione: tanto, se dovete morire disidratati, un posto vale l'altro.

Sei tu a raggiungere l'oasi per prima.

– Non è un miraggio! – esulti. – Questa è vera acqua!

Immergi nella pozza tutta la testa: in vita tua niente ti è mai sembrato più delizioso!

Più tardi, quando vi siete riposati, Ahmed fa un giro di ispezione per l'oasi.

– Ci sono parecchie palme da datteri – ti riferisce. – Avremo acqua e cibo a sufficienza per resistere fino a quando passerà una carovana. Prima o poi verremo salvati: è soltanto questione di tempo!

Ripeti tre volte la formula di Al-Din. La stanza comincia a girare intorno a te, poi svanisce nel nulla. Ti sembra di essere sospesa nel vuoto. Stai sognando? Un attimo dopo stai volando sopra l'oceano, su quello che si direbbe un tappeto magico.

Lo squillo del telefono ti sveglia di soprassalto. Sei nel salotto di casa tua. Vai a rispondere: è tuo zio Bruce.

— Sono rientrato temporaneamente dall'Egitto per venire a prendere certe attrezzature che mi occorrono per proseguire i miei studi sulle piramidi — ti dice. — Che ne diresti di ripartire con me e di restare qualche settimana in Egitto?

Tutto ciò è davvero molto strano. Ma, allora, è stato davvero tutto un semplice sogno, oppure il mago ti ha rispedita al punto di partenza?

**Se pensi che sia stato soltanto un sogno
e decidi di partire con tuo zio,
riprendi da pagina 2.**

**Se rispondi di no, sapendo che cosa
ti riserverebbe il viaggio,
passa a pagina 105.**

A te sembra praticamente impossibile che il vostro messaggio non sia stato ricevuto.

— Sì, hai ragione — finisce per convincersene anche Ahmed. — La cosa migliore da fare è restare qui.

Poi si mette a frugare in mezzo alla sabbia, nel punto in cui vi eravate fermati durante la tempesta, e alla fine si rialza trionfante, mostrando ciò che ha trovato: dei candelotti fumogeni.

— Eccoli qui! — esclama, sollevato. — Temevo di averli persi! Ciascuno di questi candelotti produce fumo per un'ora.

Ne accende uno e subito si leva in cielo una alta colonna di fumo.

Nel tardo pomeriggio date fuoco all'ultimo candelotto.

— Se anche stavolta nessuno scorge la fumata — osserva Ahmed, cupamente — non potremo più segnalare la nostra presenza.

Proprio quando il fumo comincia a svanire ti sembra di udire il rombo di un motore che si avvicina rapidamente. Poco dopo un aereo passa basso sopra di voi.

— Ci hanno visti! — gridi, mettendoti a saltare per la gioia.

L'aereo, un ricognitore dell'esercito egiziano, vi atterra vicino. Mentre salite a bordo, ti chiedi quante altre avventure ti aspettano prima del tuo ritorno a casa.

F i n e



Affrontare i tuoi inseguitori ti sembra più pericoloso che tentare il salto. Arretri di qualche passo, prendi una breve rincorsa e ti lanci animosamente verso l'altro tetto.

Il salto era davvero troppo lungo per le tue possibilità, tuttavia riesci in qualche modo a aggrapparti al cornicione. Penzolando nel vuoto, cerchi disperatamente di issarti sul tetto. Stai per perdere la presa, quando due braccia vigorose ti afferrano per i polsi e ti tirano su di peso: è Serena!

– Siete tutte così forti, voi danzatrici del ventre? – bofonchi, stupefatta.

– Io appartengo a una famiglia di acrobati – ti spiega lei – e sono abituata a questo genere di cose.

– Come mai lavori qui, se sei un'acrobata?

– La banda di malviventi che gestisce il locale mi ha rapita, tanto tempo fa.

– Perché non hai cercato di fuggire prima? – le chiedi.

– L'ho tentato, ma non è facile come a dirlo – risponde. – La banda controlla l'intero quartiere. Ma adesso la mia famiglia ha scoperto dove mi trovo e ha organizzato la fuga. Su, lesta, corriamo! Sta arrivando qualcuno!

Apri la porta e ti slanci nel corridoio che conduce nel locale. Ti avventi fuori, ma due uomini ti inseguono, gridando qualcosa in arabo. Ti fai largo tra la folla, cercando di restare nascosta. Da che parte andare? Alla tua destra c'è una porta aperta, che dà su un piccolo cortile. Vi entri, sbatti la porta alle tue spalle e ti ci appoggi contro, senza fiato.

Davanti a te c'è un uomo massiccio, con una folta barba nera e occhi penetranti.

– Benvenuta nella mia umile dimora – ti dice. – Sei venuta a comprare un incantesimo o forse qualcosa per allontanare il malocchio?

– Ho bisogno di aiuto – replichi. – Qualcuno mi sta inseguendo.

– In tal caso, non temere: qui sei al sicuro. Io sono Al-Din, il mago. I miei poteri magici ti proteggeranno.

Segui Al-Din su per una rampa di scale che porta in una stanza con un tavolo basso circondato da cuscini. Lui ti serve del tè alla menta e ti parla dell'antica magia che pratica.

– Tutto è illusione – afferma. – Ora te lo dimostro. Chiudi gli occhi e ripeti tre volte questa formula: *Abah arah arah abah balh ah*.



Andy ti fa cenno di entrare e tu le ubbidisci. Lei ti chiude la porta alle spalle.

Ti occorre qualche secondo per abituarti all'oscurità della stanza; poi, ciò che vedi ti gela il sangue. Andy ti sta di fronte e ti punta contro una pistola munita di silenziatore.

– Uccidere! Devo uccidere! – ripete, con voce stranamente meccanica. Ha gli occhi vitrei, come se fosse in stato ipnotico.

– Andy, che ti prende? – balbetti.

– Il segreto deve essere protetto... deve essere protetto... deve essere... – continua lei, con la stessa strana voce.

Rabbrividendo, capisci che una forza malvagia si è impossessata della sua mente.

– Andy! – gridi, cercando di riportarla alla ragione. – Io non conosco alcun segreto. Non so nemmeno che cosa stia succedendo. Qualcuno ti ha fatto qualcosa. Non sai quello che fai!

Lei alza lentamente la pistola.

– Andy, no, no! – urli.

Ma le tue parole vengono soffocate dallo sparo attutito dal silenziatore.

F i n e



La distanza dall'altro tetto è davvero troppo grande per te. Sai che non riusciresti mai a fare un salto del genere. Comunque, Serena è già scomparsa sull'altro tetto.

Ti volti per affrontare i tuoi inseguitori e resti a bocca aperta per la sorpresa.

– Zio Bruce, Andy! Siete voi! – esclami. – Come avete fatto a trovarmi?

– Il tassista che ti ha portata qui era preoccupato – ti spiega tuo zio – ed è andato alla polizia, che ci ha subito avvertiti.

A un tratto ti viene in mente che dovresti fermare Serena: voi potreste aiutarla.

– Serena, torna indietro! – gridi. – Questi sono miei amici!

La tua voce riecheggia fra i tetti, ma nessuno risponde.

Tu, Bruce e Andy tornate in albergo. Poco dopo ricevi una telefonata intercontinentale dai tuoi genitori. Sono in pensiero per te e insistono perché tu torni subito a casa.

Rientrata negli Stati Uniti, racconti agli amici le tue avventure in Egitto, ma loro sembrano molto scettici, soprattutto a proposito della tua amica danzatrice.

F i n e

La voce proveniente dall'interno della piramide si fa udire nuovamente:

– Vi restano ancora trenta secondi. – dice – poi non potrete più entrare.

– Non ho alcuna intenzione di entrare là dentro – affermi – almeno fino a quando non ne saprò qualcosa di più.

– Se questa è la tua decisione – lo zio Bruce si rassegna – io e Andy la rispetteremo. Questo significa che resteremo fuori tutti.

– Questo modulo – si fa riudire la voce – sospenderà le operazioni per un minuto galattico, equivalente a quattrocentosettantacinque anni terrestri.

La porta si chiude e sulla superficie della piramide non ne resta alcuna traccia.

– Chissà che cosa sarebbe accaduto se fossimo entrati! – esclami.

– Oh, se non è che questo, potremo scoprirlo facilmente – bofonchia tuo zio, scontento. – Basterà che ritorniamo qui fra quattrocentosettantacinque anni!

– Più realisticamente – ribatte Andy – potremmo andare subito a prendere attrezzature speciali e cercare di penetrare nella piramide, per scoprire il suo segreto.

Tu sai che quel segreto lo avete già davanti agli occhi, ma non potrete mai raccontarlo a nessuno.

F i n e

Segui Serena giù per una rampa di scale e lungo corridoi tanto stretti che riuscite appena a passarvi. Di tanto in tanto udite delle grida e vedete balenare i fasci luminosi delle torce che frugano gli angoli bui in cui eravate appena un istante prima. Alla fine Serena si ferma in un vicolo e resta qualche secondo in ascolto.

— Guarda laggiù — sussurra, indicandoti un carro trainato da un asino. — Sono i miei! Mi stanno aspettando. Vieni: il carro ha un doppio-fondo in cui potremo nasconderci.

Il doppiofondo è tanto basso che riesci a malapena a strisciarti dentro. Serena chiude l'apertura con della paglia, poi dà il segnale della partenza con un lieve fischio modulato.

Il carro si avvia attraverso stretti vicoli, poi per strade più larghe. Il rumore del traffico si fa progressivamente più lontano, finché capisci che siete fuori città.

— Credo che ormai siamo abbastanza lontane dai nostri inseguitori — dice Serena. — Se vuoi, puoi scendere qui; altrimenti puoi venire con me al villaggio. Sarai la benvenuta.

**Se decidi di scendere dal carro,
torna a pagina 76.**

**Se vai con Serena al suo villaggio,
prosegui a pagina 106.**

Il tuo parere è che, se fingeste di collaborare, Ptah vi eliminerà non appena non avrà più bisogno di voi; quindi, è meglio battersi per tentare di riconquistarsi la libertà.

— Temo che tu abbia ragione — annuisce tuo zio. — Quando arriveranno le guardie, le attaccheremo di sorpresa.

Le guardie, colte alla sprovvista, effettivamente restano paralizzate per un attimo dallo stupore, ma sono in troppe e, dopo uno scontro breve e furibondo, siete sopraffatti e trascinati al cospetto di Ptah.

— Portateli nell'altra parte dell'isola — ordina lui, ringhiosamente.

Subito le guardie vi legano e vi conducono all'estremità opposta dell'isola, dove è già tut-



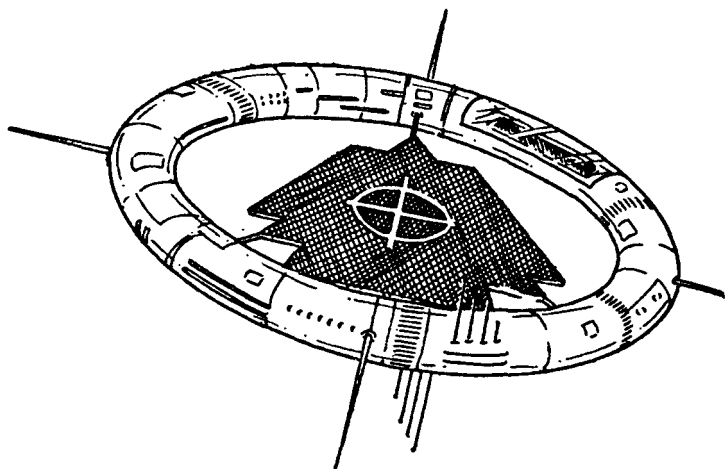
to pronto per il lancio di un razzo, che dovrà rifornire di carburante la stazione spaziale orbitante.

Tu e Bruce venite spinti dentro un piccolo scompartimento del razzo. Al momento del lancio, siete già riusciti a liberarvi le mani.

— Per un po' l'equipaggio sarà troppo occupato per badare a noi — dici. — Se riuscissimo a tirarci fuori di qui, forse potremmo sopraffarli e prendere il controllo del razzo; poi potremmo mettere fuori uso per sempre la stazione orbitale di Ptah.

Ma sai bene che avrete bisogno di molta fortuna per uscire da questa situazione, molta più di quanto è ragionevole sperare.

F i n e



Rispondi allo zio che ti piacerebbe tanto andare con lui, ma sei molto presa dalla scuola.

— E poi — aggiungi — ho già preso il biglietto per quel concerto, alla fine del mese, e non voglio perdermelo assolutamente. Comunque, grazie per avermi invitata e fa' buon viaggio.

Le tue scuse devono sembrargli poco convincenti; ma hai appena avuto una esperienza spaventosa e non hai alcuna voglia di ripeterla.

F i n e

Non hai la minima idea di dove ti trovi e ti sembra più sicuro proseguire fino al villaggio di Serena.

Lei ti avverte che avete ancora davanti a voi parecchie ore di viaggio. Ora c'è un gran silenzio, rotto soltanto dal rumore degli zoccoli dell'asino e dal cigolio delle ruote. Ti addormenti. Molto più tardi Serena ti sveglia scuotendoti gentilmente.

— Siamo arrivati al villaggio — ti annuncia, gioiosa — fra la mia gente!

Strisci fuori del carro. L'alba comincia a colorare il cielo di rosa. Siete vicini a un accampamento. Centinaia di persone in vesti e turbanti bianchi sono riunite intorno a un grande falò e cantano all'unisono una nenia misteriosa. Poi si alzano e cominciano a muoversi tutte insieme intorno al fuoco in una lenta, strana danza, ondeggiando la testa e salmodiando: *Allah-Allah-ah-ah*.

Sei presa dall'effetto ipnotico della danza e ti unisci anche tu al cerchio.



Resti parecchi giorni con la gente di Serena, una delle tante tribù di dervisci, mentre la tua amica tenta di far giungere segretamente a tuo zio la notizia che sei sana e salva nel suo villaggio.

Finalmente Bruce e Andy ti raggiungono.

— Grazie al cielo stai bene! — esclama Bruce, vedendoti. — Io e Andy abbiamo seguito le tue tracce fino al caffè. La polizia ha fatto irruzione nel locale e vi ha scoperto un covo di agenti stranieri, che si facevano chiamare con il nome in codice "Sfinge". Ma tu eri già andata via. Non avevamo idea di dove cercarti, fino a quando abbiamo ricevuto il messaggio di Serena. Purtroppo ho dovuto dire ai tuoi genitori che eri scomparsa, e puoi immaginare quanto loro sono in pena per te. Faresti bene a prendere il primo aereo e tornare a casa di corsa, anche se mi dispiace che il tuo soggiorno in Egitto sia stato così breve.

Tornata a casa, ogni volta che vedi l'alba ripensi ai dervisci vestiti di bianco che cantano il loro inno alle prime luci del giorno. Non sei rimasta a lungo in Egitto, ma è stata una esperienza che non dimenticherai per tutta la vita!

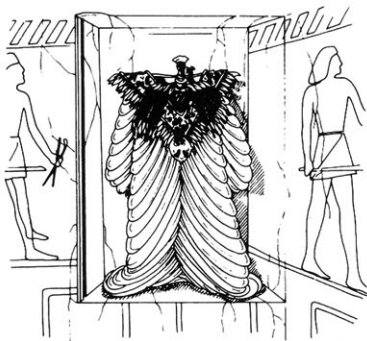
F i n e

SCEGLI LA TUA AVVENTURA

Libri da leggere e rileggere, per vivere da protagonisti, ogni volta, non una ma molte emozionanti, fantastiche avventure.

volumi già pubblicati

- 1 SOPRAVVIVERE IN MARE**
- 2 LA CAVERNA DEL TEMPO**
- 3 NOME IN CODICE: GIONA**
- 4 OLTRE LO SPAZIO**
- 5 IN PALLONE SUL SAHARA**
- 6 IL MISTERO DI CHIMNEY ROCK**
- 7 CHI HA UCCISO
HARLOWE TROMBEY?**
- 8 IL TERZO PIANETA DA ALTAIR**
- 9 IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI**
- 10 IL CASTELLO PROIBITO**



SARAI TU A SCOPRIRE IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI?

Ti trovi in Egitto per aiutare tuo zio nei suoi esperimenti scientifici, diretti a appurare se veramente le antiche piramidi possiedono straordinari poteri mistici. Sei appena entrata nella Grande Piramide, dove una galleria sotterranea ti porta in una stanza buia e misteriosa. Tu sei la prima persona a scoprirne l'esistenza! Ma questa è la chiave del segreto delle piramidi, oppure una trappola mortale?

Se decidi di esplorare la piramide, volta a pagina 20. **Se decidi di chiamare in tuo aiuto la gente rimasta all'esterno**, salta a pagina 82.

Che cosa ti succederà dopo? Questo dipende unicamente dalle scelte che farai. Potresti cadere nel Pozzo degli Antichi oppure restare in trappola in una tomba maledetta, o anche finire nelle mani dei famigerati appartenenti alla setta degli Assassini.

E come andrà a finire...? Questo solo tu puoi scoprirlo! E la cosa più divertente è che potrai continuare a leggere e rileggere questa storia, finché otterrai non una ma ventidue emozionanti avventure diverse!

SCEGLI LA TUA AVVENTURA

N. 9 - 1 aprile 1987

Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10.1986

Direttore responsabile Margherita Forestan

Lire 2900
(●●●)

ISBN 88-04-30481-2



9 788804 304814